



DIGITAALISEN KUVANTEKOPROSESSIN OMINAISPIIRTEET

Lapin yliopisto
Taiteiden tiedekunta
Graafinen suunnittelu
2015
Henna Krankkala

Lapin yliopisto, taiteiden tiedekunta

Työn nimi: Digitaalisen kuvantekoprosessin ominaispiirteet

Tekijä: Henna Krankkala

Koulutusohjelma/oppiaine: Graafinen suunnittelu

Työn laji: Pro gradu -tutkielma_x_ Laudaturtyö__

Sivumäärä: 52 + 2 liitettä

Vuosi: 2015

Tiivistelmä: Tutkimukseni tavoitteena oli löytää digitaalisen kuvantekoprosessin ominaispiirteet. Hain vastausta kysymykseen ”millaista on kuvanteko tietokoneella?”. Tutkin sitä, miten tekniikka vaikuttaa kuvitustyön suunnitteluun ja toteutukseen, ja miten se eroaa käsintehtävästä. Vastauksen saadakseni toteutin kaksi kuvitusta kuvitteellisen tehtävänannon pohjalta *Psykologia*-lehteen. Toisen kuvituksen tein kokonaan digitaalisesti Photoshop ohjelmalla, toisen taas tein kokonaan käsin sekatekniikalla, ja tallensin molempien tekoprosessit erittäin tarkasti. Työni on laadullinen, vertaileva tapaustutkimus, ja kuvitukseni olivat tutkielman case. Vertaileva ote tarjosi uusia näkökulmia ja auttoi tietokonekuvituksen erityispiirteiden löytämisessä.

Aineistoani olivat valmiiden kuvitusten lisäksi kuvitusprosessien dokumentointi sekä prosessista tehdyt muistiinpanot ja työpäiväkirja. Tietokoneella tehtävän kuvituksen dokumentointiin käytin kuvankaappausvideota ja käsintehtävän kuvituksen ottamalla työprosessista valokuvia aina tietyin väliajoin. Aineiston analyysiin käytin grounded theory -tyyppistä teemoittelua, jolloin kävin aineiston läpi kyseisen metodin koodausmenetelmällä. Tuloksena oli yksi pääkategoria ja kolme alakategoriaa, jotka liittyvät pääkategoriaan. Nämä kategoriat ovat tutkielmani tulokset eli digitaalisen kuvantekoprosessin pääpiirteet. Pääkategoriaksi nousi kontrolloitavuus, ja kolme muuta kategoriaa ovat epälineaarisuus, sitoutumattomuus ja muokkailtavuus. Näihin kaikkiin liittyy sekä positiivisia että negatiivisia puolia. Tärkeä huomio oli se, miten tietokoneella työskentely eroaa merkittävästi käsin työskentelystä siinä, että lähes kaikkia kuvanteon osa-alueita voi hallita jotenkin, ja työn kulku riippuu tekijän päätöksistä, ei tekniikan rajoituksista.

Tulosten esittelyn jälkeen keskustelin yleisesti taiteen ja teknologian yhteyksistä, sekä siitä, millaisia haasteita ja mahdollisuuksia digitaalisuuteen mediumina liittyy. Käsittelin tietokonetekniikan olemusta, digitaalista estetiikkaa ja mediumin merkitystä. Digitekniikan haasteita ovat muun muassa epäselvyys mediumin itsenäisyydestä, sen nuoruus ja taiteilijoiden halu peitellä digitaalista jälkeä ja matkia analogisten menetelmien visuaalisuutta digitekniikoita käyttäessään. Tietokonekuvitukseen liittyy kuitenkin myös suurta potentiaalia, kuten aivan uusia ilmaisun tapoja.

Avainsanat: tapaustutkimus, grounded theory, digitaalinen kuvittaminen, kuvitustekniikka

Suostun tutkielman luovuttamiseen kirjastossa käytettäväksi_x_

Suostun tutkielman luovuttamiseen Lapin maakuntakirjastossa käytettäväksi_x_

(vain Lappia koskevat)

Sisällysluettelo

1 Johdanto.....	4
1.1 Tutkimusaihe	4
1.2 Tutkimuksen tavoite ja tutkimuskysymys	5
1.3 Tutkimuksen rakenne.....	6
1.4 Digitaalisten kuvitusmenetelmien kehitys.....	7
2 Tutkimusmenetelmät ja käsitteet.....	8
2.1 Menetelmät	8
2.2 Käsitteet	12
3 Kuvitustehtävä	14
3.1 Kuvitustehtävän määrittely.....	14
3.2 Työn ideointi	17
4 Aineiston analyysi.....	19
5 Tulokset: Digikuvituksen ominaispiirteet.....	21
5.1 Epälineaarisuus.....	21
5.2 Muokkailtavuus	26
5.3 Sitoutumattomuus	29
6 Digitaalisen median haasteet ja mahdollisuudet.....	34
6.1 Remediaatio	34
6.2 Digitaalisen kuvituksen estetiikka	37
6.3 The medium is the message?.....	40
7 Pohdinta	42

Lähteet

Liitteet: valmiit työt taitossa

1. Johdanto

1.1 Tutkimusaihe

Tietokonekuvitus kiinnostaa minua aiheena siksi, että se on minulle hyvin läheinen. Aloitin tietokoneella piirtämisen melkein heti saatuaamme oman tietokoneen kotikäyttöön eli vuonna 2004. Olin tällöin 15-vuotias. Aluksi piirsin hiirellä netin piirto-ohjelmilla, ja myöhemmin sain oman Wacom -piirtopöytäni ja sen mukaan Photoshop Elements -ohjelman. Siitä lähtien olen piirtänyt tietokoneella eri ohjelmilla. Voisi sanoa, että kasvuni taiteilijana tapahtui lähinnä näytön ääressä. Teen töitä myös käsin, mutta tietokoneella kuvittaminen on silti minulle mieleisin tekniikka. Aloin käyttämään tietokonetta taiteellisiin töihini pian sen jälkeen, kun aloin ottaa kuvanteon vakavasti, joten tietokone ja päätykseni taiteilijaksi ja graafiseksi suunnittelijaksi kietoutuvat tiukasti yhteen. Uskon siis voivani hyödyntää tutkimuksessani kokemuksiani ja osaamistani digitaalisena kuvittajana, ja parhaiten koen toteuttavani tämän analysoimalla kuvituksia, jotka olen itse tehnyt tutkielmaa varten.

Vaikka tietokoneella on tehty kuvitusta jo pari vuosikymmentä, ja graafisen suunnittelun alalla se on arkipäivää, näyttää silti siltä, ettei tietokoneella tekemistä arvosteta siitä huolimatta, että se vaatii paljon aikaa ja harjaannusta. Tietokonetta saatetaan edelleen pitää jonkinlaisena kaikkeen kykenevänä taikalaatikkona. Sarjakuvapiirtäjä ja *Kuvittaja*-lehden päätoimittaja Jyrki Vainio huomauttaakin, että tietokone ei ole automaatti, joka tekisi kuvia tekijän puolesta.¹ Jos ei osaa piirtää käsin, ei osaa piirtää tietokoneellakaan. Toinen seikka, mikä voi hämmentää ja epäilyttää ihmisiä, on tietokonetöiden materiaalisuuden puute. Koska tietokonetyöt ovat elektronisia, niitä voidaan kopioida määrättömästi, lähettää eteenpäin ja muokata. Työt eivät ole fyysisesti läsnä missään, ne eivät paina mitään, eivätkä tunnu mitään.² Kenties siksi fyysiset tuotokset saavat enemmän arvoa. Lukioaikoina kuvataiteen opettajani oli erittäin innostunut töistäni ja ehdotti, että voisimme pitää töistäni näyttelyn. Vastasin, että minulla ei oikeastaan ole mitään fyysistä näytettävää, vaan teen lähinnä tietokoneella. Näyttely jäi toteuttamatta.

¹ Vainio 2013, 3

² Tapia 2003, 6

Jatkettuani uraani tietokoneiden parissa, minua alkoi kiinnostaa se, kuinka paljon merkitystä käytetyllä välineellä oikeastaan on. Merkitseekö käytetty tekniikka enemmän, vai se, miten hyvin lopullinen työ palvelee käyttötarkoitustaan? Vaikka lopputuloksen kannalta tekniikkaa tärkeämpää olisikin suunnittelijan intentio, tekniikan valinnalla on silti merkitystä työprosessissa. Useat tutkimukset ovat paljastaneet, että välineellä on vaikutusta suunnittelijan ajatteluun, ja tietokoneella työskentelevät suunnittelijat käyttävät erilaisia strategioita verrattuna perinteisiä tekniikoita käyttäviin.³ Jo lähes 30 vuotta sitten mietittiin teknologian ja taiteilijan välistä suhdetta ja esitettiin kysymyksiä, jotka ovat pohtimisen arvoisia edelleenkin: missä määrin tuloksia määräävät saatavilla olevat systeemit ja ohjelmistot? Rajoittavatko saatavilla olevat teknologiset vaihtoehdot taiteilijan luovuutta? ⁴

1.2 Tutkimuksen tavoite ja tutkimuskysymys

Tutkimuksessani pyrin valottamaan tietokoneella tehtävää kuvantekoprosessia askel askeleelta ja löytämään tietokonekuvituksen oleelliset piirteet. Pyrin vastaamaan kysymykseen ”millaista on kuvanteko tietokoneella?”. Haen vastauksia siihen, millaista ajattelua digitaalinen kuvantekoprosessi vaatii ja tuottaa, ja miten se eroaa käsin tehtävästä. Tutkin sitä, miten käytetty tekniikka vaikuttaa kuvitustyön suunnitteluun ja toteutukseen. Jonkin verran sivuan myös kysymystä siitä, mitä digitaalinen kuvanteko on.

Tutkimuksessani vertaan digitaalista ja käsintehtävää kuvitusprosessia toisiinsa käyttäen aineistona omaa taiteellista produktiotani. Roolini tutkimuksessa on siis niin kutsuttu tutkiva taiteilija, jolloin sovellan vuorotellen subjektiivista ja objektiivista näkökulmaa.⁵ Teen yhden lehtikuvituksen käsin ja toisen koneella, ja taltioin molempien tekoprosessin erittäin tarkasti, aina ideointivaiheesta työn loppuun asti saattamiseen. Teen molemmat työt kuvittamaan *Psykologia*-lehden artikkeleita, joissa molemmissa on eri aiheet. Tietokonekuvitukseen käytän Photoshop kuvankäsittelyohjelmaa, ja käsintehtävään sekatekniikkaa. Käsintehtävän työn mukaan ottamisesta huolimatta painopiste on tietokoneella tehtävän kuvituksen kuvaamisessa ja analysoimisessa. Vertaileva ote tarjoaa uusia näkökulmia ja auttaa tietokonekuvituksen erityispiirteiden löytämisessä. Vaikka

³ Botella ym. 2013; Pan ym. 2012; Stones & Cassidy 2007 & 2010

⁴ Goodman 1987, 16

⁵ Anttila 2006, 96–97

esimerkkitapauksia on siis vain kaksi, tulen keskittymään töihin erittäin tiiviisti. Koen, että pienellä aineistolla pääsen paljon syvemmälle kuin suuremmalla.

En keskity työssäni kovin tarkkaan siihen, miten tarkasti lopulliset työt vastaavat tehtävänantoa, mutta sivuan sitä kuitenkin lyhyesti lopussa. Tutkimukseni pääpaino on prosessissa, ei lopputuloksessa.

En ole löytänyt tutkimuksia, jotka kuvaisivat nimenomaan tietokoneella kuvitusta yksinään. Sen sijaan paljonkin tutkimuksia on tehty graafisen suunnittelun ideointiprosessista ja vertailtu käsin ja tietokoneella luonnostelua.⁶ Huomioitavaa on myös se, että tekniikan nopean kehittymisen vuoksi osa digitaalista suunnittelua käsittelevistä tutkimuksista on jo vanhentuneita. Lisäksi, jos etsii tietoa tietokoneella tehtävästä taiteesta, kirjallisuutta löytyy lähinnä interaktiivisesta taiteesta ja uusmediasta. Nimenomaan tietokonekuvitusta käsitellään suureksi osaksi opaskirjoissa (esim. miten käyttää Photoshopia) ja mainintana kirjoissa, joissa puhutaan kuvituksesta yleensä. Mielenkiintoinen kysymys on myös se, onko digitaalinen suunnittelu edes täysin uusi suunnittelun muoto vai vain perinteistä suunnittelua mutta uusin välinein.⁷

Nykyään ei voida edes enää sanoa, että tietokoneet tulevat yleistymään entistä enemmän, vaan digitaaliset menetelmät ovat olleet monen arkipäivää jo vuosia. Digin hyvät puolet ovat kiistämättömiä kaupallisessa työssä: töiden teko on nopeaa, joustavaa ja helppoa. Aihe on kuitenkin yhä ajankohtainen, sillä verrattuna muihin kuvan tekemisen tapoihin, tietokone on edelleen taidevälineenä hyvin nuori. Teknologian kehitys vie digitekniikoita jatkuvasti eteenpäin, ja digitaalinen kuvantuottaminen on näin ollen jatkuvassa murroksessa.

1.3 Tutkimuksen rakenne

Johdanto-osuuden jälkeen esittelen tutkimusmenetelmäni. Tutkielmani on laadullinen tapaustutkimus, ja aineiston analyysi tapahtuu grounded theory -tyyppisen teemoittelun avulla. Seuraavaksi avaam keskeiset käsitteet, joita ovat medium, digikuvitus, käsintehty ja lehtikuvitus. Sen jälkeen esittelen kirjallisen aineiston eli kaksi *Psykologia*-lehden artikkelia,

⁶ Esim. Bilda & Demirkan 2003; Jonson 2005; Pan ym. 2012; Stones & Cassidy 2007 & 2010

⁷ Oxman 2006, 230

joiden pohjalta teen kuvitukseni sekä selostan miten kuvitukset tulen tekemään, ja miten ideoin kuvitusten sisällön. Neljännessä luvussa kerron, miten päädyin grounded theoryn koodauksella ja vertailevalla analyysillä saavutettuihin tuloksiin. Sitten käyn läpi nämä saamani tulokset eli kolme pääkategoriaa, jotka kuvaavat digikuvituksen ominaispiirteitä. Kaikki tulokset perustuvat tekemiini töihin. Luvussa kuusi vuorossa on yleistä keskustelua taiteen ja teknologian yhteyksistä, sekä siitä, millaisia haasteita ja mahdollisuuksia digitaalisuuteen mediumina liittyy. Luvussa pohdin sitä, mitä tietokoneella kuvittaminen oikeastaan on, millaista estetiikkaa digitaalisuus luo ja mitä merkitystä mediumilla on. Vaikka aineistoni on hyvin pieni, lisäsi sen tutkiminen yhdistettynä laajempaan kontekstiin uutta ymmärrystä ja ajatuksia. Luvun sisältö on syntynyt kirjallisuuden lukemisesta yhdistettynä kuvitustöiden tekemiseen ja niiden analyysiin, ja koska nämä aiheet eivät suoraan pohjautu omiin töihini ja niistä saatuihin tuloksiin, päätin selkeyden vuoksi muodostaa niistä oman osionsa. Luvun aiheet eivät siis ole välttämättömiä tutkimuskysymykseen vastaamisen kannalta, mutta halusin tuoda ne esille, sillä digitaalisesta kuvittamisesta on vielä vain vähän tutkimuksia, eikä näitä aiheita ole siis vielä juurikaan käsitelty. Lisäksi koen luvun ajatusten rikastuttavan saamiani tuloksia antamalla tärkeää taustatietoa sekä uusia näkökulmia. Lopuksi pohdintaosuudessa arvioin työn onnistumista ja tuloksia sekä mietin, mitä hyötyä tutkielmastani voisi olla jatkon kannalta. Liitteinä ovat valmiit kuvitustyöt yhdistettynä lehtitaittoon.

1.4 Digitaalisten kuvitusmenetelmien kehitys

Kokeellista digitaalitaidetta alettiin tehdä jo 1950-luvusta eteenpäin, pian tietokoneen synnyn jälkeen. Tällöin kuvat piti koodata, koska ohjelmia tai välineitä ei vielä ollut digitaalista kuvankäsittelyä varten. Mutta tietokoneen laajempi käyttö kuvittamiseen sai alkunsa, kun Apple julkaisi Macintoshin vuonna 1984. Siinä oli ensimmäinen graafinen käyttöliittymä, mutta se ei ollut vielä täysin sopiva graafiseen työhön, koska tietokoneen näyttö oli pieni ja mustavalkoinen. Vuonna 1987 Macintosh julkaisi uuden tietokoneen, jossa oli värinäyttö, parempi suorituskyky ja uudet graafiset ohjelmistot kuten Illustrator ja Freehand. Tietokoneet ja ohjelmistot olivat silti edelleen hyvin kalliita, ja harvoilla kuvittajilla oli niihin varaa. Graafiset suunnittelijat saivatkin etumatkan kuvittajiin tietokoneella työskentelyssä, koska yrityksillä oli varaa ostaa tietokoneita suunnittelijoiden käyttöön. Digitaiteen läpimurtoa haattasi vielä tietokoneiden edelleen rajallinen nopeus,

väriprinttauksen kalleus ja huonolaatuisuus ja tiedostojen hankala siirtäminen.⁸

Adobe Systems julkaisi edelleenkin maailman suosituimman kuvankäsittelyohjelmansa Photoshopin vuonna 1990, ja sitä seurasi pian Corel oman maalausohjelmansa Painterin kanssa. Piirtopöytien tulo markkinoille sekä tietokoneiden kehitys (enemmän muistia, tehokkaammat prosessorit, halpa tulostus, CD:t tiedostojen talletusta ja siirtoa varten) edesauttoivat tietokonetaiteen yleistymistä. Tietokoneella työskentely ei enää ollut rajoittavaa. Vuosituhannen vaihteessa tietokoneella työskentely alkoi olla nopeaa ja halpaa, ja lisäksi internetin läpimurto mahdollisti muun muassa tiedostojen helpon siirron asiakkaan ja taiteilijan välillä. Näillä kehitysaskelilla oli suuri merkitys kaupallisuudelle, ja digitaalinen kuvanteko alkoi yleistyä yhä enemmän ja enemmän.⁹

2 Tutkimusmenetelmät ja käsitteet

2.1 Menetelmät

Tutkielmani aineistona toimii kaksi kuvitustyötä, joita tutkitaan tarkasti, ja nämä työt ovat yhdessä tutkimukseni tapaus eli *case*. Tapaustutkimuksessa oleellista on, että tutkittava kohde muodostaa oman, rajatun kokonaisuutensa. Taiteelliset tuotokset ovat omaehtoisia yksittäistapauksia, joten näin ollen tapaustutkimus sopii hyvin taiteellisten prosessien kuvaamiseen, mikä on myös oman tutkimukseni keskeisessä osassa.

Tapaustutkimusta käytetään, kun halutaan saada syvällistä ja yksityiskohtaista tietoa yhdestä tai muutamasta kohteesta. Se sopii käytettäväksi silloin, kun halutaan vastaus ”*miksi*” tai ”*miten*” kysymyksiin. Tapaustutkimuksessa kohdetta tutkitaan intensiivisesti ja systemaattisesti, ja tuloksena on tarkka kuvaus tutkimuskohteen ominaispiirteistä, kuten tutkimukseni tapauksessa tavoitteena on löytää digikuvittamisen ominaispiirteet. Tapaustutkimus ei pyri yleistettävyyteen, mutta tuloksilla voi olla kuitenkin laajempaa merkitystä, ja ne voivat luoda pohjaa jatkotutkimuksille.¹⁰

⁸ Fenner 2008, 5–7; Lagus 20–23; Zeegan 2005, 74

⁹ Fenner 2008, 5–7; Lagus, 20–23

¹⁰ Anttila 2006, 286–289

Koska tutkimuksessa keskitytään tiiviisti aineistoon, jota on tarkoitus tulkita ja ymmärtää, ja josta luodaan selitysmalli, on kyseessä laadullinen tutkielma. Laadullisessa tutkimuksessa kohteesta etsitään laatua, joka tekee siitä merkityksellisen, ja tutkielma etenee käytännön ilmiöstä yleiselle tasolle.¹¹

Aineiston analyysi tapahtuu grounded theory -tyyppisellä teemoittelulla. Aineiston syvällinen ja induktiivinen analysointi sekä kategorisointi sopivat tutkimusaiheeseen hyvin, mutta koska aineisto on hyvin pieni, olisi siitä vaikea muodostaa yleistettävää teoriaa, joka muutoin olisi menetelmän viimeinen vaihe. Näin ollen aineiston analyysi päättyy koodauksen jälkeen kategorioiden muodostamiseen.

Grounded theory sopii sellaisiin kvalitatiivisiin tutkimuskohteisiin, joista ei vielä ole olemassa teoreettista ja jäsentynyttä tietoa.¹² Menetelmää ovat kehittäneet Barney Glaser, Anselm Strauss ja Juliet Corbin. Grounded theorystä on olemassa erilaisia suuntauksia, mutta käytän tutkimuksessani kaikille suuntauksille yhteisiä teemoja, joten en koe tarvetta erotella niitä toisistaan.

Menetelmässä lähdetään liikkeelle aineistosta, jota kerätään, kunnes se ei enää tarjoa mitään uutta (saturaatio). Metodin pääpiirteisiin kuuluu datan keräämisen ja analyysin yhtäaikaisuus, kategorioiden kehittäminen ja analyttisen tekstin kirjoittaminen aikaisessa vaiheessa ja kirjallisuuskatsauksen myöhäisyys. Grounded theory pyrkii siihen, ettei tutkijalle muodostuisi ennako-oletuksia ennen tutkimuksen aloittamista vaan olennaista on se, että dataa kerätään palvelemaan kehittyvää analyysiä, ja datan täydentäminen sekä uudelleenkerääminen onkin sallittua.¹³

Grounded theoryn keskeisin piirre on sen yksityiskohtainen ja systemaattinen koodausmenetelmä. Koodauksen tarkoituksena on kategorioiden, ominaisuuksien ja konseptien kehittäminen. Aineistosta voi tehdä kolmenlaista koodausta: 1) avointa, 2) aksiaalista ja 3) selektiivistä koodausta. Nämä vaiheet sekoittuvat keskenään toisiinsa, eikä niitä ole tarkoitus toteuttaa järjestyksessä. Ne ovat enemmänkin tapoja käsitellä aineistoa, ja niiden välillä voi liikkua edestakaisin tai yhdistellä tarvittaessa. Koodauksessa

¹¹ Anttila 2006, 184, 275–276

¹² Saaranen-Kauppinen & Puusniekka 2006

¹³ Charmaz, 2001, 6396–6398

data puretaan osiin, käsitteellistetään ja nimetään ja kootaan uudelleen uusin tavoin. Koodaukseen liittyy ilmiöiden jatkuva vertailu ja kysymysten asettelu.¹⁴

Avoim koodaus: Ensimmäinen askel koodauksessa on avoin koodaus (*open coding*), jonka päämäärä on tekstin ymmärtäminen ja kategorioiden kehitys ja järjestäminen. Avoimessa koodauksessa annetaan nimiä tapahtumille ja ilmiöille sekä tuotetaan käsitteitä. Nämä käsitteet ryhmitellään kategorioiksi, jotka ovat ryhmiteltäviä käsitteitä abstraktimpia, ja jokainen kategoria nimetään. Työskentely voi olla tässä vaiheessa hyvin vapaata. Aineistolta kysytään kysymyksiä ja tehdään vertailuja. Aineiston voi analysoida erittäin tarkasti (lause lauseelta, kappale kappaleelta) tai ottaen huomioon suuremmat kokonaisuudet.¹⁵

Aksiaalinen koodaus: "Aksiaalisella" (pituussuuntainen) tarkoitetaan koko tekstin läpi ulottuvaa tarkastelua, joka kulkee koko ajan avoimen koodauksen rinnalla. Aksiaalisella koodauksella kehitetään avoimella koodauksella löytyneitä kategorioita edelleen, ja niiden väliltä etsitään eroja ja yhteyksiä. Tarkoituksena on etsiä yhtä tai useampaa pääkategoriaa ja selkeyttää näin kehitteillä olevaa käsitejärjestelmää. Kategorisoinnin tarkoituksena on laajentaa aineiston käsittelyä, ja siihen palataan yhä uudelleen, kunnes ei löydy enää aineistoa, joka voisi tuottaa uusia kategorioita. Olennaista on kehitellä kategorioita ottaen huomioon ilmiöiden ominaisuudet ja suhteet sekä niiden kontekstit, vuorovaikutukset ja seuraukset.¹⁶

Selektiivinen eli valikoiva koodaus: Kolmannessa vaiheessa aineiston punainen lanka eli tutkimuksen ydinkategoria alkaa hahmottua, ja siihen liitetään luokkia, jotka luontevasti siihen liittyvät. Valikoiva koodaus toimii ikään kuin työn rajaajana, koska tässä vaiheessa keskitytään ilmiöihin, jotka liittyvät jotenkin pääkategoriaan. Kun pääkategoria alkaa nousta esiin, aletaan yhdistelemään käsitteitä ja sovittamaan eri tekijöitä yhteen pääkategorian kanssa. Datan tulkitseminen päättyy, kun teoreettinen saturaatio on saavutettu, eli kun enempi koodaus tai kategorioiden rikastuttaminen ei enää tuota uutta tietoa.¹⁷

Muistiinpanojen kirjoittaminen (*memoing*) on tärkeä osa grounded theory tutkimusta.

¹⁴ Flick 2009, 307, 435–436

¹⁵ Anttila 2006, 379; Flick 2009, 307–310

¹⁶ Anttila 2006, 381; Flick 2009, 310–312

¹⁷ Anttila 2006, 381–382; Flick 2009, 312

Muistiinpanot ovat tärkeä työväline koodauksen aukkojen tunnistamiseen ja täydentämiseen sekä koodien selittämiseen. Niihin kirjataan ylös vaikutelmia, assosiaatioita, kysymyksiä, ideoita ja niin edelleen. Muistiinpanojen kirjoittamiseen ei ole standardeja, tärkeää on joka tapauksessa tehdä niitä koko tutkimusprosessin ajan.¹⁸

Tutkimukseni aineistona on kahden kuvitustyön tekoprosessi ja niiden dokumentointi sekä prosessista tehtyt muistiinpanot. Dokumentoin tietokoneella tehtävän kuvituksen kuvankaappausvideolla ja käsin tehtävän kuvituksen ottamalla työstä valokuvia tietyin väliajoin. Lisäksi kirjoitin molemmista erikseen työpäiväkirjaa työskentelykertojen päätteeksi. Vaihtoehtona oli kirjoittaa muistiinpanoja tietyin väliajoin, mutta Owain Pedgley'n tutkimus suunnittelullisen toiminnan tallentamisesta osoitti, että päivän tapahtumat pysyivät tuoreessa muistissa päivän päätteeksi, joten luotin tähän tulokseen. Lisäksi muistiinpanojen kirjoittaminen työn päätyttyä eliminoi työn häiriintymisen.¹⁹

Tutkimuksessa olisi ollut mahdollisuus käyttää ääneen puhumista tekemisen aikana ajattelun ja sisäisen äänen tallentamiseksi. Anttila tukee ääneen ajattelua, sillä se parantaa itsereflektoivan tutkimusprosessin luotettavuutta.²⁰ Päätin kuitenkin jättää sen pois, koska katsoin, että puhe häiritsi työn luonnollista kulkua eniten. Pedgley kirjoittaa, että ääneen puhuminen ei sovi kaikkiin tilanteisiin ja ehdottaa retrospektiivistä muistiinpanojen kirjoittamista päiväkirjamuodossa sen tilalle, sillä se häiritsee työn kulkua vähiten. Kuitenkin, tässä metodissa riskinä on se, että kirjoittaja alkaa tulkitsemaan itseään jälkikäteen, jolloin yksityiskohtia voi jäädä pois. Tällöin tulosten todenmukaisuus voi vääristyä. Tämän minimoimiseksi muistiinpanot tulisi tehdä mahdollisimman nopeasti työskentelyn päätteeksi. Raportin kirjoittamisessa apuna voi myös käyttää vihjeitä, jotka auttavat muistamaan tilanteen täsmällisesti, kuten tämän tutkimuksen tapauksessa videomateriaalia ja valokuvia. Varmaa keinoa tulkinnan poistamiseen ei kuitenkaan ole, joten tutkijan on annettava riittävä vakuuttelu tulosten autenttisuudesta ja vertailtava tuloksia eri lähteisiin.²¹

¹⁸ Charmaz 2001, 6398; Flick 2009, 307, 434

¹⁹ Pedgley 2007, 473

²⁰ Anttila 2006, 224–225

²¹ Pedgley 2007, 468–468

2.2 Käsitteet

Media, medium, tekniikka, ilmaisuväline

Tutkimukseni keskeinen kysymys on se, miten tietokonetekniikalla työskentely eroaa käsittehtävästä. Näin ollen on oleellista selvittää, mitä ”tekniikalla” oikeastaan tarkoitetaan. Arkitajuisesti tekniikalla tarkoitetaan tapaa tai menetelmää päästä johonkin lopputulokseen. Tekniikan synonyymina voisi käyttää myös sanoja ”medium” tai ”ilmaisukeino”. Mutta onko näillä termeillä sittenkin jotain eroa? Etenkin ”median” määrittely on erittäin hankalaa. Mika Elon mukaan Suomessa media yksinään käytettynä tarkoittaa lähinnä joukkotiedotusvälineitä, mutta ”uusmedia” tai ”uusi media” joko yksikössä tai monikossa viittaa digitaalisiin medioihin.²² Vaikka medium onkin median yksikkömuoto, voidaan se silti irrottaa omaksi termikseen. Mikko Lehtonen kirjoittaa, että medium korostaa kunkin median muodon erityispiirteitä ja niiden eroja toisiinsa nähden, kun taas media korostaa mediamuotojen samankaltaisuuksia. Mediumiin liittyy myös ajatus siitä, että se on jokin käsinkosketeltava, konkreettinen asia, kun media taas on abstraktimpi käsite. Medium voi olla sekä itsenäinen kokonaisuus, teknologia tai väline.²³ Toisaalta välineen ja mediumin välillä voi katsoa olevan merkitysero: Medium välittää jotakin myös itsessään, kun taas väline on aina jotakin varten. Medium ei ole pelkästään tekninen väline mutta ei myöskään merkityksen kantaja.²⁴

Mediumin käsitteeseen liittyy siis monia merkityksiä, mutta taiteeseen keskittyttäessä mediumilla (ja monikkomuodolla medialla) tarkoitetaan kaikkia materiaalisia ilmaisukeinoja yleensä joita voidaan käyttää taiteen tekemiseen, ja tämä on määritelmä, jota käytän tutkimuksessani. Fetveit huomauttaa, että taidemaailmassa medium on alkanut korvata sanaa ”taide”. Taiteilija voi siis työskennellä eri *medioiden* parissa, kun tarkoitetaan, että taiteilija hallitsee erilaiset taiteen lajit.²⁵

Digikuvitus, tietokonekuvitus, tietokonetaide, digitaide, CG, CAD

Tietokoneella toteutetuista töistä löytyy monenlaista termistöä, joten näiden termien

²² Elo 2005, 22–23

²³ Lehtonen 2012, 32

²⁴ Elo 2005, 36–37

²⁵ Fetveit 2012, 48–49

avaaminen tulee tarpeeseen. Termistön käyttö ei kuitenkaan ole yhtenäistä. Puhekielessä "digi" ja "tietokone" sekoittuvat keskenään ja niitä käytetään usein ristiin. Kuitenkin, Lopesin mukaan termit *digital art* ja *computer art* tarkoittavat eri asioita, sillä ne hyödyntävät tietokoneteknologian eri puolia. *Digital art* on kattokäsite eri taidemuodoille (musiikki, kuvataide, elokuvat, tarinat), jotka on tehty tietokoneella tai tietokoneen näyttöä varten.²⁶ *Computer art* taas on taiteellinen työ, joka suoritetaan tietokoneella ja on interaktiivinen.²⁷ Weiss taas käyttää termiä *computer art* kuvaamaan teoksia, joiden lopullisessa esittämisessä tietokone on välttämätön.²⁸ Broeckmann on Weissin kanssa samalla linjalla siinä suhteessa, että hänen mukaansa printattu tietokonegrafiikka ei enää ole digitaalinen kuva.²⁹ Muita englanninkielisiä termejä ovat CAD (*Computer Aided Design* tai *Computer Aided Drawing*) ja CG (*Computer Graphics*), joita toisinaan käytetään synonyymeinä.

Suomenkielisiä termejä käytettäessä en koe tarpeelliseksi erotella määritelmiä digitaalinen tai tietokone toisistaan (esimerkiksi tietokonekuvitus, digitaalitaide), joten käytän molempia kuvaamaan yleisesti kaikkia töitä, jotka on tehty tietokoneella.

Käsintehty, analoginen

Tutkimuksessani käsitän termin "käsintehty" yksinkertaisesti niin, että työn tekemiseen ei ole käytetty tietokonetta, vaikka myös tietokonekuvitukset tehdään käsin siinä mielessä, että piirtopöydän kynää pidetään kädessä. Analoginen taas on digitaalisen vastakohta. Tutkimuksessani käytän termejä *käsintekeminen*, *käsintehty* ja *analoginen* - tai *perinteinen tekniikka* kuvaamaan ilman tietokonetta tehtävää kuvitusta.

Lehtikuvituksen funktio

Kuvituksia käytetään usein abstraktien aiheiden, mielipiteiden ja ideoiden kuvaamiseen. Kuvitus tarjoaa vastapainon valokuville, joita käytetään paljon faktojen esittämiseen, sillä valokuvaan sisältyy näin digitaalisena aikanakin vielä jonkinlainen totuudellisuuden arvo. Kuvitus voi myös esittää faktoja esimerkiksi silloin, kun kuvitus toimii yhtäaikaaisesti infografiikkana, samoin kuin valokuvaa voi käyttää kuvituksena. Kuvittajien täytyy usein paneutua kuvitettavaan tekstiin syvällisesti ja ymmärtää sen välittämä viesti, jotta he voivat luoda tekstiin sopivan kuvituksen. Kuvituksen tehtävänä voi olla välittää jokin

²⁶ Lopes 2010, 1–19

²⁷ Lopes 2010, 27

²⁸ Weiss 2007, 13–14

²⁹ Broeckmann 2007, 196

tekstin sisältämä viesti lukijalle ymmärrettävästi ja selkeästi tai esittää kuvittajan oma tulkinta aiheesta. Joka tapauksessa, kuvittaja saa usein vapaat kädet tekniikan käyttöön ja ilmaisuun.³⁰

3. Kuvitustehtävä

3.1 Kuvitustehtävän määrittely

Teen kaksi artikkelikuvitusta *Psykologia*-lehteen kuvitteellisen briefin pohjalta, toisen käsin ja toisen tietokoneella. Tavoitteenani on luoda artikkeleihin kuvitus, joka tukee artikkelien sisältöä ja herättää lukijassa mielenkiintoa. Valitsin artikkelit sen perusteella, että psykologisia aiheita on hyvin vaikea kuvata valokuvaamalla, joten piirretty kuvitus sopii niihin erinomaisesti, sillä artikkeleissa käsitellään hyvin abstrakteja asioita.

Psykologia ilmestyy kuusi kertaa vuodessa. Se on Suomen psykologisen seuran julkaisema tieteellinen aikakauslehti. Lehti julkaisee tieteellisiä artikkeleita, ajankohtaisia katsauksia ja tutkimusuutisia, väitöksiä, esitelmiä ja keskusteluita, tutkijahaastatteluita sekä kirja-arvosteluita.

Teen ensimmäisen, käsin tehtävän kuvituksen artikkeliin *Syyllisyys, häpeä ja arvot erilaisissa kulttuureissa* (tästä lähtien *Syyllisyys & häpeä – kuvitus*) Artikkelissa

-- perehdytään syyllisyyden ja häpeän tunteisiin ja arvoihin erilaisissa kulttuureissa. Ensin käydään läpi eri tutkimusperinteiden tapoja ymmärtää syyllisyyden ja häpeän käsitteet ja perehdytään tutkimustuloksiin näiden tunteiden luonteesta ja seurauksista sosiaaliselle vuorovaikutukselle.
-- Tämän jälkeen käsitellään syyllisyyden, häpeän ja arvojen yhteyksiä sekä yksilöiden että kulttuureiden tasolla, --.³¹

Syyllisyys ja häpeä kohdistuvat yksilön omiin moraalisiin rikkomuksiin ja heikkouksiin. Tutkimukset osoittavat, että syyllisyyden ja häpeän kokemukset jäsentyvät hyvin samalla tavoin eri kulttuureissa, mutta eroja löytyy siitä, missä tilanteissa tunteita koetaan, ja

³⁰ Zeegan 2005, 88–90

³¹ Silvefer-Kuhlamppi & Helkama 2012, 383

miten niitä ilmaistaan. Osa häpeään liittyvistä ilmenemismuodoista on universaaleja, kun taas syyllisyydestä ei ole löytynyt samaan tapaan yhtä universaaleja piirteitä. Kuitenkin, sekä häpeän että syyllisyyden kokeminen liittyy todennäköisesti suureksi osaksi kulttuurisiin arvoihin, vaikka toki yksilöllisiäkin vaihteluita on. Häpeään liittyy kognitiivinen arviointi (huonolta näyttäminen muiden edessä), ilme tai ele (katsekontaktin välttely, alas katsominen), fysiologinen reaktio (punastuminen), tunne (hermostuneisuus, epämiellyttävä olo), käyttäytymismotivaatio (halu paeta paikalta). Syyllisyydentunteessa kognitiivinen arviointi keskittyy tekoon ja yksilön vastuuseen. Syyllisyydessä siis oleellista on huoli muiden hyvinvoinnista ja aiheutetun vahingon korjaaminen, kun taas häpeässä esille nousee kokemus omien heikkouksien julkisesta paljastumisesta ja halu vetäytyä tai piiloutua.³²

Tietokoneella tehtävä kuvitus on artikkeliin *Aikaansaamattomuuden psykologiaa* (tästä lähtien Aikaansaamattomuus – kuvitus). Siinä esitellään aikaansaamattomuustutkimusta, tarkastellaan aikaansaamattomuutta ilmiönä ja etsitään keinoja sen vähentämiseksi. Artikkelissa aikaansaamattomuus määritellään itselle haitalliseksi viivyttelyksi. Viivyttely aiheuttaa yksilölle kärsimystä, esimerkiksi ahdistusta suuresta määrästä lykättyjä, tekemättömiä töitä tai huonommuuden tunnetta siitä, kun omia tavoitteita ei viivyttelyn vuoksi tavoiteta. Opiskelija ei pääse tentistä läpi, kun lukeminen jätetään viime hetkeen, ja tämä voi johtaa siihen, että työt kasaantuvat ja valmistuminen sekä työn saaminen viivästyvät. Aikaansaamattomuutta on koetettu selittää monin tavoin, esimerkiksi siihen voi liittyä kapinointi kontrolloivaa tahoa kohtaan, työstä saatavan palkkion puute, tehtävän määräajan kaukaisuus, epäonnistumisen pelko, itseluottamuksen puute, tehtävän suuret vaatimukset, opittu avuttomuus, masennus, suoritusmotivaation puute ja persoonallisuuden piirteet. Artikkelissa esitellyn aikaansaamattomuuden selitysmallin mukaan ihmiset elävät jatkuvasti monien kilpailevien ärsykkeiden ympäröimänä, ja niistä tartutaan kullakin hetkellä houkuttelevimpaan. Mallin mukaan aikaansaamattomuus on sitä, kun toiminnan säätely oman edun kannalta tärkeissä asioissa ei toimi, ja ne jäävät näin tekemättä. Aikaansaamattomuutta on tärkeää tutkia sen aiheuttaman yksilöllisen kärsimyksen ja negatiivisten yhteiskunnallisten seurausten vuoksi.³³

Peruste artikkelien valintaan on se, että molemmat ovat pituudeltaan lähellä toisiaan, jolloin

³² Silvefer-Kuhlamppi & Helkama 2012, 383–392

³³ Inkinen ym. 2012, 172–180

arvelin saavani informaatiota valitsemistani aiheista tasapuolisesti ja suurin piirtein saman määrän. Lisäksi kummassakaan artikkelissa ole kuvitusta eli en voi saada niistä vaikutuksia omiin kuvituksiini. Lehti on täysin mustavalkoinen, mutta teen työni sen mukaan, miten kuvittelisin töiden sopivan lehteen silloin, jos lehti painettaisiin nelivärisenä ja sen koko olisi suurempi. Teen myös aukeaman taiton molemmista kuvituksista ja artikkeleiden ensimmäisistä sivuista saadakseni käsityksen siitä, miltä kuvitukset näyttäivät yhdessä kuvittamansa tekstin kanssa. Pidän tekstien mallin samanlaisena kuin alkuperäisessä taitossa, mutta valitsen uuden typografian ja muutan lehden formaatin A4 – kokoon. Kuitenkin, vain artikkelien sisältö on oleellinen työssäni, enkä arvioi taiton onnistumista.

Lehtikuvitus sopii tutkimukseen, koska tehtävänanto on usein hyvin vapaa verrattuna esimerkiksi kirjojen kansien kuvittamiseen, joissa kansikuvitus on kuitenkin kirjan näkyvin osa, ja sen tehtävänä on herättää lukijan mielenkiinto ja markkinoida kirjaa. Kirjan menestys voikin osittain riippua kansikuvan onnistuneisuudesta. Lehtikuvitus puolestaan sijoittuu lehden keskelle, joten se ei ole ensimmäinen asia jonka lukija näkee, ja näin ollen sen tehtävänä ei ole lehden markkinointi. Se ei houkuttele lukijaa ostamaan lehteä, mutta se voi kylläkin houkutella lukemaan itse lehtijutun, johon kuvitus liittyy. Joka tapauksessa, voin keskittyä itse kuvittamiseen paremmin, kun suuret paineet kuvituksen onnistumisesta puuttuvat.

Teen kaikki tietokonekuvituksen vaiheet tietokoneella, niin ideoinnin kuin luonnostelunkin. Työvälineinä on Adobe Photoshop CS6 ja piirtopöytä. Koska Photoshop versioni on englanninkielinen, tulen käyttämään kaikista työkaluista ja toiminnoista niiden englanninkielisiä termejä. Vaikka aiheena onkin tietokoneella kuvitus, tapahtuu työskentely pelkästään Photoshopilla. Jollain toisella ohjelmalla työskenneltäessä kokemus voisi olla hieman erilainen.

Käsintehtävän työn teen paperille käyttäen sekatekniikkaa (guassi, puuvärit, tussit, muste). Yleisesti myös käsin tehtävää työtä varten kuvittajat voivat käyttää tietokonetta apunaan, esimerkiksi luonnosteluun ja värien testaamiseen. Lisäksi lehtikuvitukset, jotka tehdään käsin, digitoidaan ja käsitellään painoa varten eli tietokone on joka tapauksessa osa työnkulkua. Kuvituksen ei siis oikeassa työnannossa tarvitsisi olla aivan täydellinen, sillä pienet virheet voi vielä korjata. Kuitenkin, tutkiakseni mahdollisimman tarkoin tietokoneella ja käsintekemisen eroja, käytän tietokonetta avuksi vain referenssikuvien etsimiseen.

Aidosta työtehtävästä poiketen minulla ei ole tarkkaa deadlinea kuvitustöiden toteuttamiseen, eikä kontaktia työnantajaan tai art directoriin.

3.2 Töiden ideointi

Molempien kuvitusten ideointi alkoi artikkelien tarkkaan lukemisella ja tärkeimpien seikkojen ylös ottamisella. *Syyllisyys, häpeä ja arvot erilaisissa kulttuureissa* -artikkelista nousi esiin kasvojen menetys, halu piiloutua ja universaalit eleet häpeän ilmaisemiseen, kuten välttelevä katse, kumara asento ja alistuminen. Syyllisyydestä ei löytynyt samanlaisia helposti kuvailtavia ja universaaleja eleitä, joten päätin keskittyä kuvaamaan työssäni häpeän tunnetta. Keskityin ideointivaiheessa paljon kasvojen ”menettämiseen” tai ”piilottamiseen” jollakin visuaalisesti mielenkiintoisella tavalla (**kuva 1**). Luonnoksissa näkyvät silmät taas kuvaavat sitä, miten häpeään liittyy pitkälti se, että pelätään juuri muiden ihmisten tuomiota. Myös ”halu vajota maan alle” on tunne, jonka voi liittää häpeään, joten koetin käyttää tämänkin idean jotenkin luonnoksissani. Ideointini perustui suurelta osin sanallisten metaforien muuttamiseen kuvalliseen muotoon.



Kuva 1. Ensimmäisiä luonnoksia *Syyllisyys & häpeä* – kuvitukseen

Kokeiltuani erilaisia vaihtoehtoja tulin siihen tulokseen, että kasvojen peittäminen käsillä olisi paras ratkaisu. Jatkoin ideointia maahan vajoamisesta, ja sain idean kuvata sitä kirjaimellisesti niin, että maa olisi läpinäkyvää, ja kasvien juuret näkyisivät sen läpi.

Kasvit ja kukat taas kuvaisivat sitä, miten hahmo ikään kuin haluaa piiloutua maahan kukkien sekaan. Väreiksi valitsin maan ruskean ja punaisen, joka kuvaisi punastumista ja kuumottavaa, tukalaa oloa.



Kuva 2. Muutama esimerkki Aikaansaamattomuus –kuvituksen ideoinnista

Aikaansaamattomuuden psykologiaa -artikkelista oli vaikeampi löytää visuaalisia mielikuvia. Otin kuitenkin ylös seuraavia asioita: Aikaansaamattomuuteen liittyy töiden kasaantuminen ja suuri määrä lykättyjä töitä, sen yleinen esiintyminen etenkin akateemisessa yhteisössä, ja töiden sijaan roikutaan Facebookissa tai tavataan kavereita. Etenkin mieleen jäi huomio siitä, miten nyky-yhteiskunta tarjoaa paljon virikkeitä, mutta silti odottaa ihmisiltä tehokasta ajankäyttöä. Lähdin liikkeelle ideoinnissani töiden ”kasaantumisesta”, eli halusin jotenkin kuvata sitä, miten tekemättömiä töitä on määrällisesti paljon, ja hahmo voisi siis melkein hukuttaa työmäärään (**kuva 2**). Lähtökohta kuvituksen ideointiin oli siis sama

kuin Syyllisyys & häpeä – kuvituksessa, eli sanalliset metaforat. Halusin myös sisällyttää kalenterin jotenkin työhön, sillä ajattelin sen kuvaavan hyvin ajan kulkua ja deadlineja. Se, mihin hahmo kuluttaa aikansa työnteon sijaan, olisi jokin elektroninen väline, kuten tabletti tai älypuhelin.

Tein monia erilaisia variaatioita kunnes satuin netissä näkemään valokuvan pilvistä, ja keksin, että hahmo voisi paeta työntekoa houkuttelevan pehmeisiin pilviin, kauas pois pakollisista velvollisuuksista. Hahmo olisi todella pieni, kun taas tekemättömät työt (paperikasat jne.) olisivat todella suuria, jolloin ne vielä enemmän kuvaisivat sitä, miten valtava taakka tekemättömistä töistä voi tulla, ja miten työt eivät näytä koskaan loppuvan. Aikaansaamattomuus – kuvitukseen oli käsin tehtyyn kuvitukseen verrattuna vaikeampi keksiä hyvää ideaa, joten määrällisesti tein sitä varten enemmän luonnoksia.

En kokenut, että käsin tehtyjen ja digitaalisten luonnosten tekemisessä olisi ollut juurikaan eroavaisuutta. Tekniikalla ei siis mielestäni ollut väliä tässä vaiheessa.

4. Aineiston analyysi

Valmiiden kuvitusten lisäksi aineistoa ovat työprosesseista tehdyt muistiinpanot sekä digityön videomateriaali ja käsin tehdystä työstä otetut valokuvat. Muutin sekä videokuvatun että valokuvatun prosessin kirjalliseen muotoon, ottaen ylös sen, mitä kulloisellakin hetkellä olin tekemässä. Tein saman prosessin myöhemmin uudelleen, mutta tällä kertaa keskittyen erityisesti siihen, mitä välineitä käytin ja miten pitkään, sekä siihen, miten usein siirryin kohteesta toiseen, ja miten kauan aikaa niiden valmiiksi saattaminen kesti. Tein lopuksi saamistani tiedoista sekä muistiinpanoistani tarkennetun aikalinjan molemmista töistä. Muistiinpanot olivat erityisen tärkeitä käsin tehdyn työn prosessin avaamisessa, sillä valokuvat eivät voi välittää yhtä paljon informaatiota kuin videokuva.

Videon ja valokuvien sanallistetut raportit toimivat koodauksen pohjana. Vertailin myös digin ja käsin tehdyn prosessin eroja ja samankaltaisuuksia. Näin sain selville, mitkä asiat nousivat esille nimenomaan digityössä, mutta käsin tehdystä eivät. Tein tekstien pohjalta myös visuaalisen aikajanan molemmille töille (ks. Kaavio 1 ja 2, s. 24–25). Verratessani

löydöksiäni aikajanan tietoihin sain selville ajallisia toimintakaavoja.

Avoimessa koodauksessa kävin läpi ensin digikuvituksen tekstin lause lauseelta, etsien siitä toistuvia ilmauksia ja teemoja tai huomiota herättäviä seikkoja. Esimerkiksi tekstissä on kohta *"Kokeilin, miltä suurempi määrä pilviä näyttäisi kopioimalla olemassa olevia pilviä. En ottanut ideaa käyttöön."* Avainkohtia eli koodeja lainauksessa ovat *kokeilu*, *kopioiminen* ja *ei käyttöön ottaminen*. *Kokeilu* osoittautui tärkeäksi konseptiksi, koska siihen liittyviä ilmauksia löytyi paljon tekstistä. Tärkeää olikin huomioida toistuvien sanojen lisäksi ilmausten sisältö, eli esimerkiksi *kokeilu* ja *testaus* merkitsevät samaa koodia. *Kopioiminen* taas liittyy digitekniikan nopeuteen ja helppouteen, eikä sitä voi toteuttaa käsin. *Ei käyttöön ottaminen* viittaa puolestaan digitekniikan mahdollisuuteen olla sitoutumatta tehtyihin päätöksiin. Kävin läpi samaan tapaan loputkin tekstit, ja etsin niistä koodeja ja konsepteja. Toistin saman myös käsintehdyn kuvituksen tekstille, ja vertailin tekstien tuloksia keskenään. Aloin sitten yhdistelemään löytämiäni konsepteja kategorioiksi. Tässä vaiheessa löytyneitä kategorioita oli seitsemän kappaletta: *kokeellisuus*, *säätäminen*, *muokkailtavuus*, *epälineaarisuus*, *sitoutumattomuus*, *helppous* ja *välittömyys*.

Aksiaalisessa koodauksessa pyrin kehittämään kategorioita edelleen. Löysin samankaltaisuuksia kategorioiden väliltä, jolloin aloin yhdistelemään ja karsimaan niitä toistuvuuden ja päällekkäisyyden poistamiseksi. Esimerkiksi kategoriat *kokeellisuus*, *säätäminen* ja *muokkailtavuus* liittyvät toisiinsa, sillä helpon muokattavuuden ansiosta kokeileminen on houkuttelevaa, ja säätäminen on eräänlaista muokkausta. Sulautin myös kategorian *helppous* edellisten yhteen edellisten kanssa. Näin ollen *muokkailtavuus* nousi lopulliseksi kategoriaksi. *Sitoutumattomuus* ja *epälineaarisuus* – kategoriat pysyivät ennallaan, kun taas *välittömyys* kategorian sulautin muihin kategorioihin.

Viimeisessä vaiheessa eli **selektiivisessä koodauksessa** kaikkia lopullisia kategorioita yhdistäväksi tekijäksi eli pääkategoriaksi nousi *kontrolloitavuus*. Tietokoneella työskentely eroaa merkittävästi käsin työskentelystä siinä, että lähes kaikkia kuvanteon osa-alueita voi hallita jotenkin, ja työn kulku riippuu tekijän päätöksistä, eikä esimerkiksi materiaalisista rajoituksista. *Muokkailtavuus* on kohteiden kontrollia, *epälineaarisuus* työjärjestyksen kontrollia ja *sitoutumattomuus* päätöstenteon kontrollia.

5. Tulokset: digikuvituksen ominaispiirteet

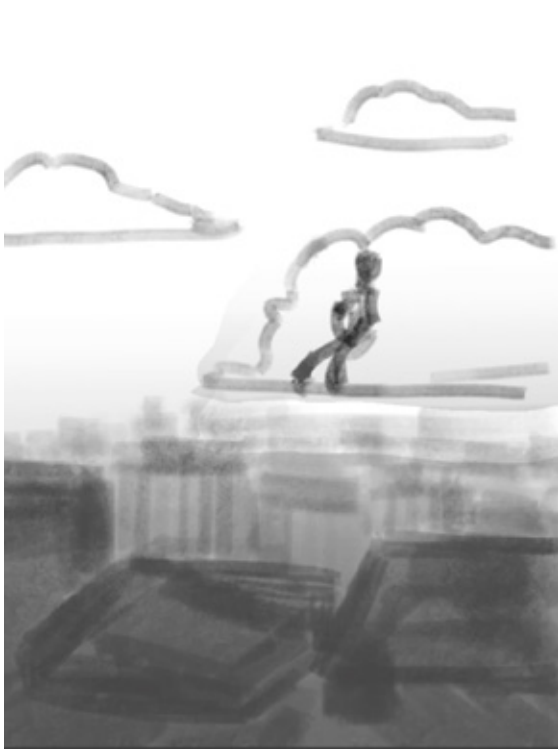
5.1 Epälineaarisuus

Käsin tehdessä materiaalit ja työkalut määräisivät suuressa osin työn kulkua. En voisi esimerkiksi piirtää vaalealla tussilla tumman päälle tai siirtää suuria alueita jälkikäteen, sillä voisin ainoastaan peittää kohteita. Myös tussien vedenkestävyys piti huomioida, koska en voisi käyttää vettä vedenkestämättömillä tusseilla tehdyn jäljen läheisyydessä, ettei väri lähtisi leviämään. Näin ollen käsintehdessä ennakointi ja etukäteen suunnittelu on tärkeää työn sujuvuuden ja virheiden ehkäisyn kannalta. Halusin myös olla varma käyttämästäni väreistä, joten minun piti testata etukäteen värit ennen kuin voin päättää, mitä niistä haluaisin käyttää.

Vastaavia rajoituksia ei digityöskentelyssä ole, joten mikään ei periaatteessa estä sitä, että työjärjestyksen saa valita vapaasti. Värien sekoittumista ei tarvitse pelätä, ja värejä voi kasata toistensa päälle niin paljon kuin haluaa tai poistaa kokonaan. Myös käsintekemistä hidastava ja rytmittävä maalien kuivuminen on historiaa tietokoneella työskenneltäessä, samoin kuin pensselien peseminen. Niin kauan kun tietokone on tarpeeksi tehokas, pystyy se suorittamaan raskaitakin toimintoja sekunneissa. Tietokoneella työskentely on siis hyvin välitöntä. Värejä ei myöskään tarvitse sekoittaa itse, vaan värit valitaan *color pickerin* (värivalitsin) avulla. Kohteita voi liikutella mielensä mukaan ja piirtää uusiksi yhä uudelleen. Työn kulku olikin hyvin epälineaarista eli työskentelyn järjestys ei aina ollut johdonmukaista. Poukkoilua tapahtui sekä kohteesta että välineestä toiseen. Yhtä kohdetta ei välttämättä tehty siis loppuun yhdeltä istumalta, vaan osissa. Kaavio 1:stä (s. 24) näkyy, miten esimerkiksi kalenterin kanssa työskenneltiin kuutena erillisenä kertana ja kannettavan tietokoneen viitenä. Epälineaarisuudesta kertoo myös kaavion kuvaama toimintojen vaihtelu kesken kaiken, kuten hyvin usein maalaaminen keskeytyi siihen, kun jonkin kohteen sävyjä piti säädellä sillä hetkellä, eikä esimerkiksi työn lopussa. Jos jokin asia alkoi häiritsemään, korjasin sen yleensä välittömästi, tai jos olin kyllästynyt siihen, mitä olin tekemässä, voin vain alkaa tekemään jotakin muuta työn osaa ja palata kesken jääneeseen kohtaan myöhemmin.

Verrattuna käsin tehtyyn työhön, digityössä oli hyvin vähän etukäteen suunnittelua. Joitakin tärkeitäkin päätöksiä tuli tehtyä lennossa, kesken työskentelyn. Tästä esimerkkinä

on se, miten en päättänyt Aikaansaamattomuus – kuvituksen hahmon asentoa vielä luonnosteluvaiheessa (**kuva 3 & 4**), vaan päätin lykätä sitä myöhemmäksi ja alkaa jatkotyöstämään kuvan muita osia, sillä olin jo kärsimätön ja halusin päästä töihin nopeasti. Näin ollen digityön luonnosteluvaihe limittyi maalausvaiheen kanssa yhteen. Minulle oli tärkeää lähinnä tietää hahmon sijainti kuvassa, mutta hahmon asennolla ei olisi juurikaan vaikutusta ympäristöönsä, joten asennon päätöksen lykkäämisestä ei ollut haittaa muun työskentelyn kannalta. Koin siis luonnostelun riittävän, kun olin päättänyt kuvan sisällön ja muotokielen, mutta yksityiskohdat selviäisivät tarkemmin työn edetessä.



Kuva 3. Varhainen luonnos, jossa näkyy ensimmäinen ideani hahmon asennosta

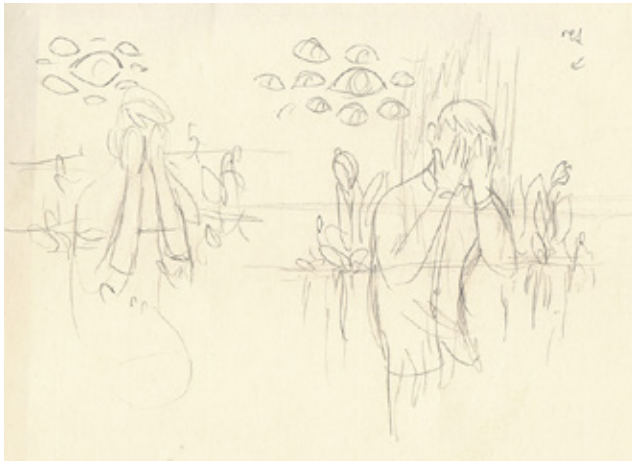


Kuva 4. Suurin osa muusta työstä oli jo pitkällä, ennen kuin aloin miettimään hahmon lopullista asentoa

Käsintehdessä luonnosteluvaihe puolestaan oli pidempi, ja kun olin päättänyt kuvan sisällön, hain silti vielä kuvan lopullista muotoa useamman luonnoksen avulla, ennen kuin siirtyisin työn seuraavaan vaiheeseen eli puhtaaksi piirtoon ja maalaamiseen (**kuva 5**). Tietokoneella tehden siis idean saatuaani lähdin työskentelemään hyvin nopeasti, kun taas käsintehdessä halusin olla täysin varma siitä, mitä olisin tekemässä, ja minulle oli tärkeää tietää kuvan tarkat yksityiskohdatkin jo tässä vaiheessa. Sekin kertoo käsintehdyn työn kannalta hyvin valmistautumisesta, että referenssikuvia tuli käytettyä vain luonnosteluvaiheessa. Niille ei enää ollut tarvetta maalausvaiheen alkaessa, koska tiesin jo mitä tuli-

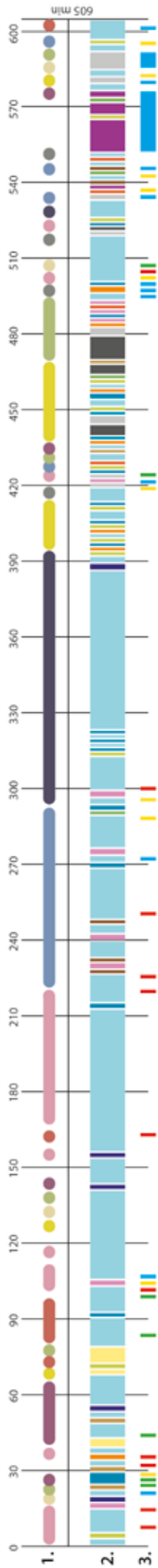
sin tekemään. Digityössä taas etsin ja käytin referenssikuvia aina tarpeen mukaan kesken työn (ks. Kaavio 1).

Huomioitavaa tosin on, että digityössä luonnostelu tapahtui suureksi osaksi muodoilla, kun taas käsintehtävässä ääri viivoilla (**kuva 3, 4 & 5**). Käsintehtävässä työssä tulisin tekemään ääri viivat myös lopulliseen työhön, joten niiden tarkka määrittely olikin tärkeää. Digityössä taas ääri viivoja ei tulisi olemaan, joten muotojen hakeminen oli paljon vapaampaa. Käsintehtävässä työssä oli siis ikään kuin kaksinkertaiset rajoitteet: materiaaliset eli paperi, guassi, puuvärit ja tussit, jotka eivät salli muokkausta ja mielen muuttamista kovin pitkälle, ja esteettiset eli ääri viivat, jotka lukitsevat kuvan aiheet tiettyyn asentoon, muotoon ja sijaintiin, ja joita ei voisi kovin helposti enää vaihtaa. Jo siis kuvien esteettisen muotokielen valinta joko rajoitti tai vapautti työn kulkua.



Kuva 5. Kun idea oli syntynyt, hain luonnostelemalla työn lopullista muotoa tekemällä usean luonnoksen, joissa jokaisessa yksityiskohtien määrä ja tarkkuus lisääntyy aina pidemmälle mentäessä.

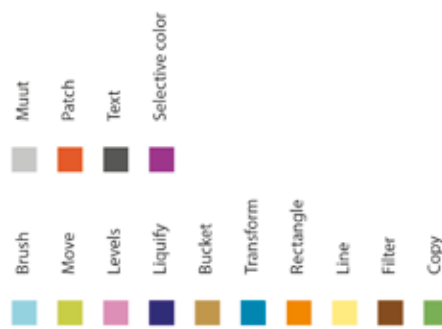




1. Kohteet



2. Työkalut

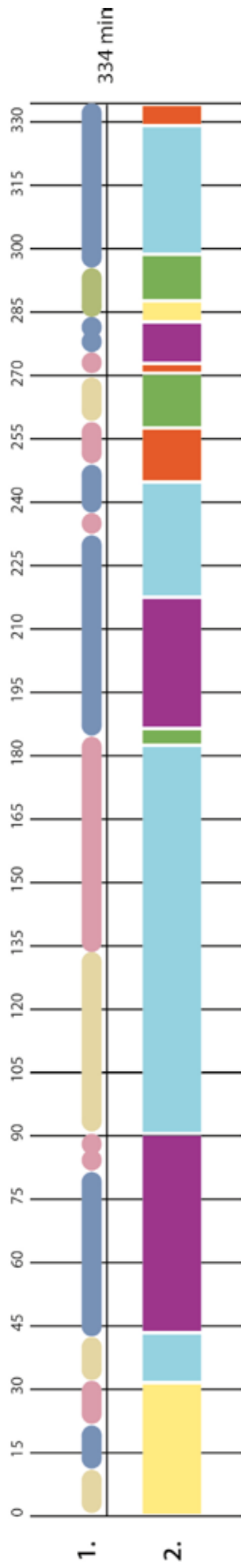


3. Toiminta



Kaavio 1. Digitaalinen

Huomioita: Välineiden käyttöä kuvaava grafiikka kertoo enemmän välineiden käyttömääristä ja ajankohdista kuin objektiivisesti niiden käyttöön kuluneesta ajasta. Syynä tähän on se, että usein tiettyä välinettä saatettiin käyttää vain muutaman sekunnin ajan kerrallaan. Kuitenkin, mitä pidempään välinettä käytettiin kerralla, sitä tarkempi on myös kuvaus välineen käyttöön kuluneesta ajasta (kuten välineet *brush* ja *selective color*). Mukaan ei ole laskettu toimintoja *zoom*, *hand* tai *color picker*, vaikka Photoshop nämäkin luokittelee työkaluiksi.



1. Kohteet



2. Työkalut



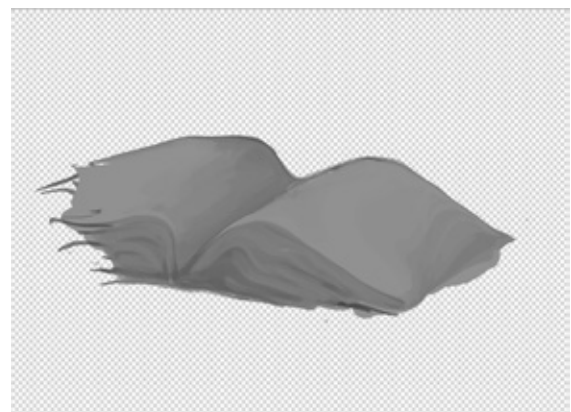
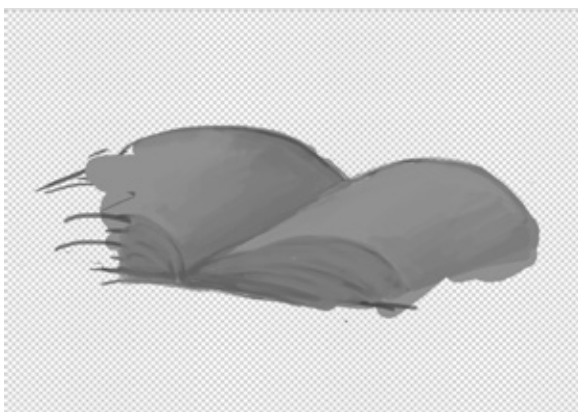
Kaavio 2.
Käsintehty

5.2 Muokkailtavuus

Muokkailtavuus ja joustavuus ovat digityöskentelyn keskeisimpiä ominaisuuksia. Töitä voi käsitellä niin paljon kuin haluaa, ja sitä varten on monia erilaisia työkaluja ja toimintoja. Samaan lopputulokseen voi myös päästä useaa eri reittiä. Photoshopissa on mahdollista niin muotojen kuin värienkin erilainen muokkaus ja säätely.

Eniten työssäni muotojen muokkausta varten käytin toimintoja *transform* (muunnos) ja *liquify* (sulata) (**kuva 6**). Transformilla kohdetta voi suurentaa tai pienentää, litistää tai venyttää. Liquifyllä puolestaan voidaan venyttää tai supistaa kohdetta. Näitä työkaluja käytin silloin, kun en ollut tyytyväinen kohteen muotoon, ja halusin muokata sitä nopeasti maalaamatta mitään uudelleen. Työtä tehdessä heräsikin kysymys siitä, tuleeko työtä piirrettyä varomattomasti ja epätarkasti, koska tiedän etukäteen, että kaikkea voi säätää ja muovata helposti? Myös pohjan kokoa voi pienentää ja suurentaa tarvittaessa *crop* (rajaa) työkalulla. Jos työtä varten ei ole säädetty jotakin tiettyä kokoa, voi pohjan muuttaa esimerkiksi pystymallista vaakamalliin kesken työnteon.

Tietokoneella työskentely mahdollistaisi kohteiden helpon liikuttelun, mutta tämän työn osalta sitä tapahtui yllättävän vähän. Yksi syy voi olla se, että kuvitus oli loppujen lopuksi kuitenkin aika maalauksellinen, ja esineet piti tehdä oikeassa perspektiivissä ja valaistuksessa. Esineet olisi siis pitänyt piirtää uusiksi, jos niiden paikkaa halusi muuttaa. Lähinnä siirtelin pilviä ja purkissa olevia esineitä, joiden sijainnilla ei ollut niin suurta merkitystä suhteessa muihin kohteisiin.



Kuva 6. Kirjan muodon muovaamista liquifyllä, muokkaamaton vasemmalla.

Photoshop mahdollistaa toimet, jotka olisivat joko hitaita tai mahdottomia toteuttaa käsintehden. Esimerkkinä on kaikenlainen kopiointi, valmiit muodot (*shapes* (muodot), *text tool* (tekstityökalu)) ja automaattiset täytöt (*bucket* (maalipurkki), *gradient* (liukuväri)). Valmiiden muotojen käyttämisestä on kuitenkin pidetty haitallisena etenkin työn alkuvaiheessa, koska ne eivät tarjoa tilaa luoville ratkaisuille ja uusille tulkinnoille. Toisaalta valmiitakin muotoja voi silti muokata monipuolisesti, jolloin niiden jäykkyys voidaan kumota.³⁴ Itse käytin työssäni monia valmiita muotoja, kuten suorakulmioita, joista tein viivoittimen, kynän ja kalenterin (**kuva 7**). En kuitenkaan halunnut käyttää valmiita muotoja liikaa tai yritin ikään kuin peittää niiden käyttöä, sillä koetin välttää liian klinistä jälkeä. Muutamassa kohtaa harkitsin valmiiden muotojen käyttöä, kuten kalenterin renkaissa (olisi ollut helppo tehdä yksi muoto ja kopioida se niin monesti kuin on tarpeellista), mutta päädyin kuitenkin tekemään ne käsin. Kuitenkaan en koe valmiiden muotojen käyttämistä itsessään huonona asiana, vaan niiden jäykkyys tai klinisyys riippuvat siitä, miten niitä käytetään.

27	28	29	30	31	1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30



Kuva 7. Kalenterin numeroiden teko viiva- ja tekstityökalulla ja asettelu sopivaan kohtaan

Kaikenlainen värien säätely vei eniten aikaa maalaamisen jälkeen (ks. Kaavio 1, säätäminen). Värien säätelyä tapahtui eniten työn loppupuolella, jolloin työ oli melkein valmis (**kuva 8**). Voisi sanoa, että pidin työtä valmiina vasta silloin, kun säätelyt eivät enää tuottaneet uutta ja tyydyttävää tulosta. Yksi syy siihen, miksi värien säätely vie niin paljon aikaa, on se, että säätelymahdollisuuksia on todella paljon. Photoshopissa värien ja sävyjen säätelyä varten on muun muassa *levels* (tasot), *selective color* (sovita väri), *channels* (kanavat) ja *hue/saturation* (sävy/kylläisyys). Lisäksi löytyy *desaturate* (haalista) ja *sponge*

³⁴ Stones & Cassidy 2010, 442–443

(sieni), joilla voidaan muuttaa koko työ tai vain tietty osa harmaasävyiseksi. Kaiken lisäksi eri värisäätelyitä voi yhdistellä, ja niiden tehoa voi säätää esimerkiksi muokkaamalla värisäädön *opacityä* (peittävyys). Lopuksi löytyy vielä *layer adjustments* (tason sekoitustilat), joiden avulla värejä voi sekoittaa työhön eri tavoin. Photoshop tarjoaa värien säädön lisäksi monia toimintoja pienten virheiden korjaamiseksi ja silotteluksi, kuten *patch* (paikkaa) ja *spot healing* (spottikorjaussivellin) työkalut. Nämä on alun perin kehitetty valokuvien epätasaisuuksien häivyttämiseksi. Kuvituksessani käytin näitä työkaluja poistamaan tekstuurista häiritseviä kohtia. Edellä mainitut ovat vain tapoja, joita itse tällä kertaa käytin, joten lista ei todellakaan ole tyhjentävä. Säätöjen mahdollisuus jättää usein sen tunteen, että jotakin olisi vielä voinut tehdä lisää työn parantamiseksi. Lisäksi voi olla vaikea päättää eri väri vaihtoehtojen väliltä, joka onkin toinen syy siihen että värisäätelyt vievät paljon aikaa. Olin jo aikaisessa vaiheessa päättänyt kuvan värimaailman olevan suureksi osaksi sininen, sillä sininen on hyvin rauhallinen väri, ja se sopi minusta hyvin kuvaamaan kuvan paikalleen pysähtynyttä tai peräti tylsää tunnelmaa. Tästä huolimatta minun täytyi kokeilla muitakin vaihtoehtoja, koska ajattelin ”mitä jos sittenkin löytyy jokin vaihtoehto, joka onkin parempi?”.



Kuva 8. *Vaihtoehtoisia värikokeiluja*

Syyllisyys & häpeä – kuvituksessa kaduin kasvien värivalintaa, ja halusin jotenkin vaihtaa vihreiden lehtien sävyjä. Guasseilla onneksi onnistui päälle maalaaminen hyvin, joten sain muutettua lehtien sävyjä lämpimästä vihreästä kylmempiin sävyihin (**kuva 9**). Tämä olikin ainoa suuri muutos, jonka tein työhön ennen sen lopullista valmistumista. Olisin voinut haluta muuttaa kasvien värejä vieläkin radikaalimmin, mutta en enää tässä vaiheessa työtä uskaltanut yrittää muuta. Minun oli siis helppo päättää koska työ oli valmis, toisin kuin Aikaansaamattomuus – kuvituksessa.



Kuva 9. Lisäsin myös pinkkiä lehtien reunoihin tasapainottamaan värivaikutelmaa

5.3 Sitoutumattomuus

Digitöskentelyn ehkä paras puoli on se, että aina voi muuttaa mielensä. Photoshopin muokkausmahdollisuudet rohkaisevat kokeilemaan ja testaamaan, ja se onkin hyvin helppoa. Käsintehdessä mielensä muuttamiseen liittyy aina riskejä, sillä kokeiluista voi jäädä fyysinen jälki (kumitus, päälle maalaus), jota ei voikaan korjata tai peittää kovin helposti. Digityössä virheistä ja muutoksista ei välttämättä jää mitään jälkeä. Tietokonetyössä kokeilu voi olla myös jonkinlaista luonnostelua ja myös tapa suunnitella. Tulosta ei tarvitse kuvitella mielessään, vaan sen voi tehdä suoraan työhön ja sen jälkeen päättää, haluaako tuloksen pitää vai ei. Mihinkään päätökseen ei siis tarvitse sitoutua.

Ehkä yleisin tapa pienten muutosten perumiseen tai uudelleen tekemiseen ovat *undo* (kumoa) ja *redo* (tee uudelleen) komennot. Virheiden tekemistä ei juurikaan huomaa, sillä *undo* komennolla voi perua minkä vain toiminnon, joten esimerkiksi huonosti piirrettyä viivaa ei juurikaan jää miettimään. *Undo* on taiteilijalle David Burroughs Mattinglylle sekä digitekniikan paras että huonoin puoli. Kun ei pelkää virheiden tekemistä, rohkaistuu

taiteen tekemisessä. Vaikka jotakin joutuisikin perumaan, ei työ mene hukkaan, sillä siitä on joka tapauksessa oppinut jotakin. Mutta kyky perua toimintoja voi saada aikaan myös huonoja tapoja, kuten ongelma-alueiden huomiotta jättäminen tai vaikeiden päätösten lykkääminen. Voi tulla ajatelleeksi, että minkä tahansa ongelman voi korjata myöhemmin, vaikkei näin tosiasiaassa olisikaan.³⁵

Undon lisäksi Photoshopissa on muitakin mahdollisuuksia sen varmistamiseen, että tehtyyn työhön voi helposti tehdä muutoksia. *Mask* (maski) on toiminto, jolla voi hallita kohteen läpinäkyvyyttä joustavasti, tuhoamatta alkuperäistä kohdetta. Eli jos pyyhin työtä ”maskiin”, se vain piilottaa pyyhityt osat hävittämättä niitä lopullisesti (**kuva 10**). Poistetun osan siis saa näkyviin uudelleen tarpeen mukaan, tai pyyhittyä aluetta voi muokata. Pyyhkimisen voi myös perua kokonaan poistamalla maskin.



Kuva 10. Tytön jaloista pilven taakse jäävät kohdat on pyyhitty maskiin

Toinen taktiikka on *layerin* (taso) kopioiminen, jolloin jatkotyöstöä voi tehdä kopioidulle layerille ilman pelkoa siitä, että alkuperäinen layer tuhoutuisi. Layereiden hyöty on siinäkin, että niitä käyttäessä ei tarvitse pelätä päälle maalaamista, toisin kuin käsintehdessä, jolloin koko työ on samalla pinnalla. Tiedostonkin voi tallentaa missä kohtaa vain, ja jos tiedostolle antaa uuden nimen, tallentuu se kopiona. Näin saadaan talletettua niin monta työn askelta kuin halutaan.

Tässä työssä en ollut sitoutunut myöskään mihinkään tiettyyn värimaailmaan, sillä aloitin työn tekemisen täysin harmaasävyisenä. Harmaasävyisenä työskentely nopeuttaa ja helpottaa työn tekoa, sillä silloin värejä ei tarvitse miettiä, ainoastaan muotoja ja valoisuusarvoja.

³⁵ Mattingly 2008, 73

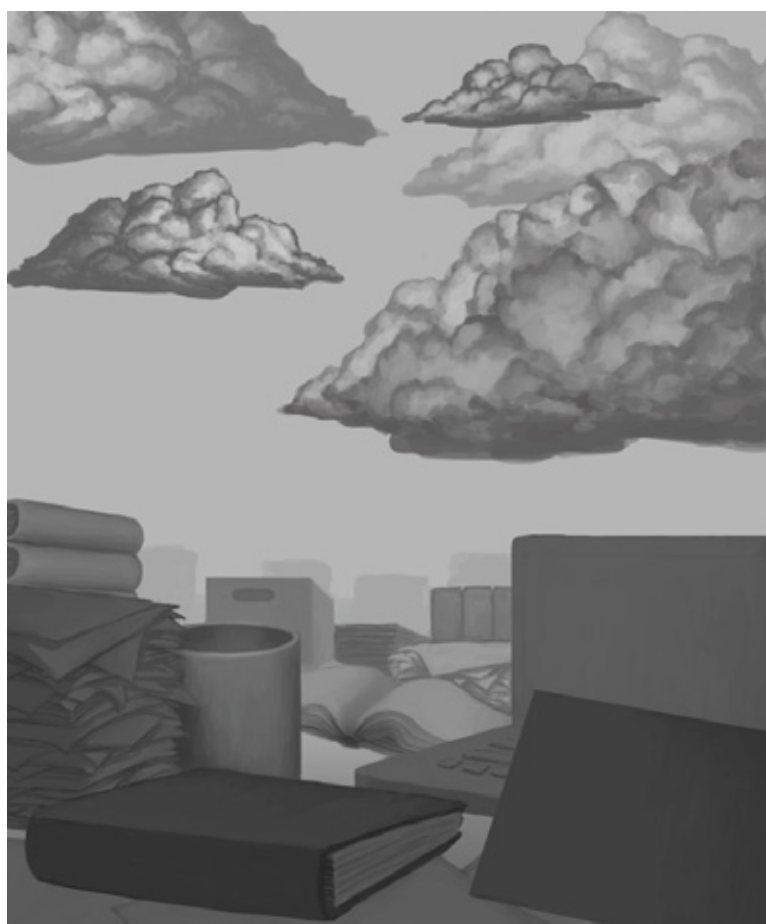
Yksi syy, joka voi ajaa kokeilemiseen on se, että osa Photoshopin toiminnoista on niin automatisoituja ja monimutkaisia, että on hyvin vaikea kuvitella, miltä lopputulos näyttäisi näitä toimintoja käytettäessä, joten ainoa tapa saada selville tulos on kokeilla niitä konkreettisesti. Esimerkiksi näin on joidenkin värisäätelyiden ja *filtereiden* (suodinten) suhteen. Koska Photoshop mahdollistaa hyvin suuren kontrollin määrän, tarjoaa tällainen kokeilu itse asiassa piristävää jännitystä työhön, kun lopputulosta ei voi itse täysin hallita. Aina kun esimerkiksi jotakin filteriä kokeilee, sitä odottaa jännittyneenä, että millainenhan tulos tällä kertaa tulee.

Digitekniikan ansiosta taiteilijat voivat tehdä ilman riskejä rohkeita päätöksiä ja kokeiluja, jollaisia ei analogisella medialla olisi välttämättä uskaltanut tehdä. Käsintehtävässä kuvituksessani jouduin esimerkiksi miettimään pitkään, mihin suuntaan haluaisin työni viedä. Työpäiväkirjassani pohdin: *"Huomaan olevani kiintynyt kasvien ääriviivoihin, ja haluaisin säilyttää ne. Toisaalta minun pitäisi saada tausta tummaksi, ja tumma tausta häivyttää ääriviivat. Mitä teen? Jätänkö taustan vaaleaksi ja korostan ääriviivoja vai en?"* (kuva 11). Tietokoneella tehdessä tämä ei olisi ollut ongelma, vaan olisin voinut vain kokeilla kumpaakin vaihtoehtoa. Kuitenkin, koska tein työn käsin, minun piti valita ja tehdä päätös. Lopulta tulin siihen tulokseen, että alkuperäinen ajatukseni tummasta täytöstä palvelisi kuvan ideaa paremmin.



Kuva 11. *Pidin kasvien ääriviivoista, mutta alkuperäisen ajatukseni mukaan niiden ei tulisi olla näkyvillä viimeistellyssä versiossa*

Analogiset menetelmät pakottavat tekemään päätöksiä ja myös pitämään ne, ellei ole valmis suurten muutosten kohdalla tekemään jopa koko työn alusta. Käsintekeminen kehittää tarkkuutta ja itsekuria, sillä panokset ovat kovat. Näin ollen digitekniikan antama mahdollisuus olla sitoutumatta päätöksiin voi olla kaksiteräinen miekka. Usein nimittäin kuvitellaan, että tietokoneella työskentely nopeuttaisi työn tekoa ja osittain näin onkin, mutta digityöskentely voi olla myös hitaampaa verrattuna analogiseen. Työnopeus ei lisäännä, jos on aina kokeilemassa uusia asioita.³⁶ Tämä voi osittain selittää sen, miksi käytin digikuvitukseen lähes kaksi kertaa enemmän aikaa kuin käsintehtävään. Toki kuvituksen sisältö ja monimutkaisuus vaikuttivat asiaan, mutta tein myös paljon kokeiluja, joista kaikki eivät lopulta edes päätyneet lopulliseen työhön (ks. Kaavio 1, kokeilu ja poisto). Tein muun muassa kansioon yksityiskohtia, jotka silti poistinkin, koska ne olisivat vieneet liikaa huomiota, ja kokeilin miltä viisi pilveä näyttäisi kolmen sijaan, mutta päädyin pitämään entisen määrän ennallaan (**kuva 12**).



Kuva 12. Testasin, näyttäisikö suurempi määrä pilviä hyvältä kopioimalla ja peilaamalla olemassa olevia pilviä.

³⁶ Mattingly 2008, 73

Photoshopin houkuttelevin ominaisuus on kieltämättä kyky eliminoida virheet, mutta virheiden tekeminen ei ole aina huono asia. Taiteilija Dave Seeleyn mukaan digitaalisen median tarjoamat mahdollisuudet kokeilemiseen ovat lisänneet luovaa kasvua niin yksilötasolla kuin taideteollisuudessa yleensäkin. Tietokoneella voi sekä perua tai estää virheiden tekemisen että tehdä niitä yhä lisää ja käyttää niitä hyödyksi.³⁷ Virheet voivat johtaa uusiin löydöksiin ja jopa tehdä työstä paremman, jolloin tapahtuu onnellinen sattuma (*happy accident*). Seeleyn näkemyksen mukaan tietokone ei siis tuhoa mahdollisuutta hyödyntää virheitä. Tietokoneella tehtävät virheet vain lienevät erilaisia kuin käsintehden. Maalatessani kuvitusta guassilla tarkoitukseni oli täyttää hahmon jalat tasaisesti maalilla, mutta teinkin virheen ja maali levittyi rumasti. Pelastin kuitenkin tilanteen laveeraamalla maalia ohuemmaksi saaden aikaan liukuvan värityksen, ja lopputulos olikin miellyttävämpi kuin alkuperäinen idea. Päätös laveeraamisesta piti tehdä nopeasti, ettei maali ehtisi kuivua (**kuva 13**). Vastaavaa ei todennäköisesti tulisi tapahtumaan Photoshopilla maalatessa, sillä jos vaikka siveltimenveto menisikin huonosti, sen voisi vain perua ja jatkaa työstämistä kohti haluttua tulosta. Toisaalta, jos pieleen mennyt siveltimenveto herättäisikin uusia luovia ideoita ja sen haluaisi pitää, voi sen tehdä. Toisin kuin käsin maalatessa, päätöksentekoon ei ole aikarajoitteita. Tietokoneella työskentelyyn liittyy aina siis mahdollisuus valita, joten ehkä virheiden hyväksikäyttö vaatii enemmän tietoista ja tarkoituksellista päätöksentekoa.



Kuva 13. Onnistuneen pelastuksen tulos

³⁷ Seeley 2008, 69

6. Digitaalisen median haasteet ja mahdollisuudet

6.1 Remediaatio

Mitä tietokoneella kuvittaminen on? Onko digitaalinen maalaus enemmän digitaalinen vai maalaus? Onko työssä hallitsevampaa se, että työ on maalattu vai se, että työ on tehty tietokoneella? Lisäksi, voiko kaikkia medioita ylipäänsä kasata yhteen ja verrata toisiinsa, esimerkiksi jos yhdistetään kaikki analogiset mediat (litografia vesiväri jne.), ja verrataan niitä yhdessä digitaaliseen? Erilaisten perinteisten tekniikoiden välillä voi olla suurempiakin eroja kuin vaikka digimaalauksen ja öljymaalauksen välillä. Tämän tutkimuksen kohdalla voin verrata vain käyttämiäni tekniikoita toisiinsa, mutta ajatus on silti pohtimisen arvoinen.

Bolter ja Grusin kutsuvat yhden (vanhemman) median esittämistä toisessa (uudessa) mediumissa remediaatioksi (*remediation*). Heidän mukaansa se on yksi merkittävimpiä digitaalisen median ominaispiirteitä.³⁸ Ajatus juontaa Marshall McLuhanin väitteeseen siitä, miten yhden mediumin ”sisältö” on aina jokin toinen medium.³⁹ Jos digitaalinen valokuvaus on analogisen valokuvauksen remediaatiota, niin samaan tapaan voidaan ajatella, että maalaustaide kierrättyy Photoshopin kautta.⁴⁰ Vaikka työskentely siis siirtyykin uuteen ympäristöön, vanhat kuvallisen esittämisen tavat (esteettiset ihanteet, värioppi, sommittelu, rajaaminen) ovat silti osittain voimassa.⁴¹ Remediaation ajatusta noudattaen digimaalaus on edelleen maalausta, eikä sitä voisi olla olemassa ilman vanhoja maalaukseen liittyviä traditioita. Tietokoneisiin siirtyminen ei siis tarkoita sitä, että kyseessä olisi aivan täysin uudenlainen medium, jonka kanssa työskentely ei ole verrattavissa mihinkään muuhun. Näin ollen digimaalauksen vertaaminen perinteiseen maalaukseen on perusteltavissa. Photoshopissa itsessäänkin on nähtävissä yhteys analogiseen maailmaan muun muassa työkaluikonien kautta. Monet Photoshopin toiminnot jäljittelevät perinteiseen pimiötyöskentelyyn liittyviä efektejä, kuten toiminnot *dodge* (varjostus) ja *burn* (lisävalotus), ja näiden ikonit viittaavat valokuvien manuaaliseen manipulaatioon (*dodge*: tikun päässä oleva pahvinpala, *burn*: käsi). Jos ei ole koskaan

³⁸ Bolter & Grusin 1999, 45

³⁹ McLuhan 1997, 8

⁴⁰ Murphie & Potts 2003, 85

⁴¹ Seppä 2012, 190

kokenut pimiötyöskentelyä, ikonien alkuperäinen merkitys voi jäädä hämäräksi.

Tietokone voi jäljitellä erilaisia analogisten menetelmien jälkiä hyvinkin onnistuneesti, kuten hiilipiirrosta ja öljyväriä, mutta kokemus jää pelkästään visuaaliseksi. Piirtopöydän mukana tulee useimmiten vain yksi kynä, joka toimii yhtäaikaaisesti niin pensselinä, ilma-ruiskuna, hiilenä kuin minä tahansa muunakin taiteen tekemisen välineenä. Mitä tahansa jälkeä haluaakin tehdä, kynä tuntuu aina samalta piirtopöytää vasten.⁴² Piirtopöytien valmistaja Wacom on koettanut korjata tätä julkaisemalla piirtopöytiä, joiden pinta on karhea, ja näin ollen tuntuman pitäisi muistuttaa paperille piirtämistä lyijykynällä tai vastaavalla. Mutta jos maalaa digitaalisilla vesiväreillä, onko lyijykynää muistuttava tuntuma kovin kaan toivottava? Analogisten maalausmenetelmien matkiminen jää myös siinä mielessä pintapuoliseksi, että jälkien ja värien sekoittaminen toisiinsa ei tapahdu samaan tapaan kuin paperilla tai kankaalla. Photoshopissa yleinen tekniikka sekoittamiseen on säätää siveltimen jäljen peittävyys alhaiseksi, ja kun käyttää kahta eri sävyä päällekkäin, voi *eye dropperilla* (väripipetti) valita näiden kahden värin välistä ”sekoitetun” värisävyyn. Corel Painterilla maalaus onnistuuikin jo hyvin luonnollisesti, ja uudemmassa Photoshopin versiossa (CS6 ja ylöspäin) on myös *mixer brush* (sekoitussivellin), jolla värejä voi sekoittaa. Sivellin ei kuitenkaan toimi samaan tapaan kuin Painterissa, joten väripipettitekniikka on edelleen Photoshopin kohdalla käytössä.

Metaforia käytetään helpottamaan siirtymistä analogisesta ympäristöstä digitaaliseen. Ne auttavat käyttäjää ymmärtämään digitaalisten toimintojen funktion muodostamalla yhteyden käyttäjän aikaisempiin kokemuksiin.⁴³ Joskus analogia toimii odotetulla tavalla: *dodge* vaalentaa pikseleitä ja *burn* tummentaa, aivan kuten analogisessakin pimiötyöskentelyssä. Mutta digitaaliset työkalut eivät ole analogisten vastineidensa korvaajia, vaan niihin pitäisi suhtautua niiden omilla ehdoilla. Metaforista voi siis olla hyötyäkin, mutta ne voivat myös haitata digityöskentelyn oppimista ja omaksumista. Jos käyttäjä keskittyy vain tutulta tuntuviin välineisiin, häneltä voi jäädä huomaamatta tekniikoiden väliset erot. Digitaalisia työkaluja voi usein käyttää monipuolisemmin kuin analogisia vastineitaan, ja vain käyttäjän mielikuvitus onkin rajana. Lisäksi tietokoneella työskentelyyn liittyy toimintoja, joita ei ole mahdollista toteuttaa manuaalisesti, ja jotka

⁴² Mealing 2002, 9

⁴³ Flemming ym. 1997, 355–356

vaativat aivan erilaista ajattelua ja strategioita.⁴⁴ Digityöskentelyn joustavuus ilmenee siinä, että halutun lopputuloksen voi saavuttaa monella eri tavalla, kuten omassa työssäni päätin maalata aluksi vain pelkillä harmaan sävyillä, ja lisätä värin maalauksen päälle myöhemmin. Tämä strategia olisi ollut mahdoton toteuttaa käsin. Tänä päivänä ja tulevaisuudessa tietokoneiden yleistyessä entisestään voi toki olla mahdollista, että useat käyttäjät ovat tutustuneet tietokoneisiin ja kuvankäsittelyohjelmiin jo lapsesta asti, jolloin digitaaliset työmahdollisuudet ovat heille tutumpia kuin analogiset.

Tietokonetaiteen juuret pohjaavat kieltämättä perinteiseen taiteen tekemiseen. Mutta kuten Rivka Oxman kirjoittaa, käsintehtävän taiteen perinteiset konseptit eivät ole enää sopivia havainnollistamaan digitaaliseen kuvantuottamiseen liittyviä prosesseja. Päinvastoin, digityöskentelyn ajattelu analogisen ehdoilla on hedelmätöntä. Sen sijaan digitaalinen työ luo uutta design-ajattelua sen lisäksi, että se muuttaa designin ilmaisutapoja.⁴⁵ Tietokonetyöskentelyn perinteisiä juuria voi hyödyntää silloin kun on tarpeellista, mutta silti tunnustaa, että digi on kehittynyt omaksi kokonaisuudekseen, joka vaatii aivan omanlaistaan ajattelua, ja johon liittyy omat konventionsa, traditionsa ja esittämisen keinonsa. Ehkä kuitenkin ei ole tarpeellista yrittää erottaa digiä ja analogista toisistaan täysin, sillä kuten Mikko Lehtonen kirjoittaa, ymmärrystä yhdestä mediumista ei voi saavuttaa keskittymällä pelkästään tähän nimenomaiseen mediumiin. Kaikki mediat liittyvät toisiinsa, eikä niitä voi eristää täysin toisistaan. Yksikään medium ei ole olemassa vain omassa kuplassaan, vaan niiden välillä on aina yhteyksiä.⁴⁶

Uuteen mediaan ja ohjelmistoihin keskittyvä kirjailija Lev Manovich esittää kuitenkin rohkean väitteen digitaalisesta mediasta. Hän väittää, että kyseessä ei ole vain siirtymä analogisesta digitaaliseen, vaan ennemminkin siirtymää *ohjelmistoihin*. Kaikki digitaalisen median ominaisuudet ovat peräisin ohjelmistoista, jotka yksilöt ja yritykset ovat kehittäneet. Heillä on siis valta päättää siitä, mitä käyttäjät voivat ohjelmistoilla tehdä ja mitä eivät. Tietokoneisiin ei liity mitään keskeisiä peruspiirteitä, vaan ohjelmistojen ominaisuudet kehitetään ja valikoidaan sen mukaan mikä myy. Ilman tietokoneita ei toki olisi ohjelmistojakaan, mutta tietokone yksinään ei määritä digitaalisen median ominaisuuksia. Digitaalinen kokemus voi siis olla hyvinkin erilainen tai samanlainen eri

⁴⁴ Flemming ym. 1997, 351

⁴⁵ Oxman 2006, 249

⁴⁶ Lehtonen 2012, 35–38

ohjelmistojen välillä.⁴⁷ Voi olla mahdollista, että suurimmat innovaatiot eivät tulekaan kuvankäsittelyohjelmien markkinajohtajilta (kuten Photoshop), vaan mahdollisesti pienempien yritysten ohjelmistoista, joilla ei välttämättä tarvitse olla takanaan tiettyä tapaa tehdä ja markkinoida tuotteitaan, vaan he voivat kehittää jotakin uutta alusta alkaen. Esimerkkinä voisi mainita Mischief ohjelman, joka on vektoripohjainen piirto-ohjelma, mutta piirretty jälki näyttää silti aivan kuin rasteriohjelmistoilla tehdyltä. Mischiefissä on loputon pohja, joten työtä voi zoomata ja skaalata loputtomasti. Vastaavaa ominaisuutta ei ole (vielä) muissa ohjelmissa. Mischiefin tapaiset, pienempien yritysten ohjelmat rikastavatkin jo nyt digitaalista tapaa tehdä taidetta.

6.2 Digitaalisen kuvituksen estetiikka

Lahden Muotoiluinstituutin graafisen suunnittelun vastuuopettaja Kari Ojanpelto kertoo *Kuvittaja*-lehden haastattelussa, miten digikuvittaminen on parhaillaan silloin, kun sitä ei havaitse tietokoneella tehdyksi. Sitä pidetään laiskuutena, jos siveltimenjäljet ovat näkyvillä digityössä, kun taas vaikka öljyväriytyössä ne saavat olla reilusti nähtävissä. Liian kliinisen lopputuloksen välttääkseen taiteilijat lisäävätkin työhönsä jonkinlaista säröä ja tekstuuria josta tulee käsintekemisen tuntu.⁴⁸

Tietokoneaikakauden alussa siisti ja kliininen tyyli oli haluttavaa, mutta ei enää nykyään. Digitaalista jälkeä pidetään liian siloteltuna, liian täydellisenä.⁴⁹ Tietokoneen jäljestä tuntuisi siis puuttuvan ”persoonallisuutta”. Digikuvituksen perusta *canvas* eli pohja on kankaaseen viittaavasta englanninkielisestä nimityksestään huolimatta aina samanlainen, vailla tekstuuria ja pinnan vaihteluita. Mutta toisaalta, kankaiden ja papereidenkaan erilaisuus ei lopulta ole määrätöntä, vaan nekin alkavat toistaa itseään, kun niitä on nähnyt tarpeeksi monta kertaa. Tietokonetaidetta kritisoidaan myös siitä, miten se näyttää liikaa ”tietokoneella tehdyltä”. Tuntuisi järjettömältä kritisoida öljymaalausta siitä, että se näyttää öljyväriytyöltä. Miksi sama kritiikki pätisi tietokoneella tehtyyn työhön? Väite vaikuttaa viittaavan siihen, että tekniikan jäljet eivät joko saa näkyä siksi, että tietokone ei ole yhtä hyvä väline taiteen tekemiseen kuin analogiset menetelmät tai sitten tietokoneella tehty jälki on yleensäkin epätoivottavaa.⁵⁰

⁴⁷ Manovich 2013, 31–34

⁴⁸ Lagus 2013, 22–23

⁴⁹ Nalven & Jarvis 2005, 350

⁵⁰ Mealing 2002, 5–6

Tietokoneen siisti jälki on saanut kritiikkiä myös siitä, että sen on todettu useissa tutkimuksissa rajoittavan luovuutta ja uusien ideoiden kehittelyä verrattuna kynään ja paperiin luonnosteluvaiheessa. Todisteena väitteen paikkansapitävyydestä on se, että tutkimusten subjektit tuottivat suuremman määrän ideoita käsin luonnostellessa verrattuna tietokoneella luonnosteluun.⁵¹ Kynä tekee epätarkkaa ja monitulkintaista jälkeä, minkä on katsottu edesauttavan uuden ideoiden syntymistä, kun taas tietokoneella tehden on helppo tehdä siistiä ja lähes valmiin näköistä jälkeä välittömästi, mikä taas on haitallista luovuuden kannalta.⁵² Aikaisempien tutkimusten ongelmana on usein ollut vielä tekniikan kehittymättömyys ja noviisien käyttäminen tutkimuskohteina. Uudemmissa tutkimuksissa on jo alettu huomioida sitä, että tietokoneellakin voi nykyään tehdä lyijykynää (tai muita välineitä) vastaavaa epätarkkaa jälkeä, jollaista käytin myös omissa luonnoksissani (**kuva 2**).⁵³ Lisäksi tietokoneen tarkkuus ei aina välttämättä ole huono asia, vaan monet subjektit käyttivät siistiä ja valmista jälkeä hyväkseen ja pitivät tietokoneella luonnostelun etuina nopeutta ja helppoutta.⁵⁴

Totta on, että siististi tekeminen ja täydellisyyteen asti hiominen on helppoa tietokoneohjelmilla. Vaatii tietoista työtä ”jättää” työhön rosoisuutta tai lisätä sitä erikseen. Analogisilla menetelmillä kun epätäydellisyyksiä tulee mukaan automaattisesti: jälkeen vaikuttavat niin pohjan tekstuuri kuin värin määrä pensselissä. Käsintehden yksikään siveltimenveto ei ole samanlainen. Jos digitaalisesti haluaisi tehdä luonnosmaisen ja rennon näköistä jälkeä, pitäisi se kuitenkin tehdä tarkkaan hallitusti ja tietoisesti, kun taas käsintehden keskeneräisenkin näköinen jälki todennäköisesti näyttää sellaisenaan hyvältä. Mutta jäljen tarkka hallinta taas voi helposti johtaa ylityöstämiseen, jolloin illuusio helposta ja rennosta jäljestä rikkoutuu. Tasapainon hakeminen on siis haastavaa tietokoneella tehden. Ne, jotka malttavat jättää työn aidosti keskeneräiseksi tietokonekuvituksessa, todennäköisesti hallitsevat käyttämänsä ohjelman erittäin hyvin eli se vaatii suurta taitoa. Myös siistin näköistä, mutta käsintehtyä työtä voidaan arvostaa vastaavaan pyrkivää digityötä enemmän, sillä käsintehden taas silottelu on vaikeampaa ja vie enemmän aikaa. Omassa työssäni minun piti huomauttaa itselleni siitä, etten maalaisi kohteita liian siististi. Lisäksi käytän usein tekstuureita töissäni, jotka luovat myös jonkinlaista yllätyksellisyyttä: en voi etukäteen tietää, miltä tekstuuri näyttää yhdistettynä työhön (**kuva 14**).

⁵¹ Esim. Bilda & Demirkan 2003; Pan ym. 2012; Stones & Cassidy, 2007

⁵² Stones & Cassidy 2010, 444

⁵³ Stones & Cassidy 2010, 442

⁵⁴ Pan ym. 2012, 797–798



Kuva 14. Tekstuurin asettelu harmaasävyisen kuvan päälle overlay (sulauttava) sekoitustilassa

Tietokoneiden, kuvankäsittelyohjelmien ja internetin yleistymisen on saanut aikaan sen, että yhä useammalla on mahdollisuus ainakin kokeilla digitaiteen tekemistä. Digitaalisen taiteen määrä on siis lisääntynyt huimasti, eikä kaikki tuotettu taide ole laadukasta. Yksi syy digitaalisen jäljen epäsuosioon voikin olla se, että sitä on hyvin helppo tehdä huonosti. Kuka tahansa voi tehdä ”digitaidetta” yhdistelemällä valokuvia ja taidefilttereitä Photoshopissa.⁵⁵ Toisaalta myös lahjakkaiden taiteilijoiden määrä on lisääntynyt. Taiteilija Ben Baldwin kertoo, miten voi olla mahdollista, että moni ei olisi edes yrittänyt kokeilla taiteen tekemistä ilman Photoshopin ja muiden ohjelmien olemassaoloa.⁵⁶

Digitaalisen median peruspiirre on sen muovautuvuus. Digi mahdollistaa työn manipulaation monella eri tasolla ja erilaisten taidemuotojen saumattoman yhdistelyn, joka johtaa eri medioiden rajojen hämärtymiseen.⁵⁷ Onko tietokonetaiteen paras saavutus sitten kuitenkin sen kyky imitoida analogisia medioita? Onko se todellakin digitaalisen kuvankehityksen huippu? Ehkäpä digitaalinen media on sittenkin vielä niin nuori taiteenala, että mediumin aidosti omaperäiset piirteet, jotka erottaisivat sen muista,

⁵⁵ Seeley 2008, 71

⁵⁶ Baldwin 2008, 107

⁵⁷ Paul 2003, 27

ovat vielä kehittymässä.⁵⁸ Konseptitaiteilija Steve Burg vastustaa tietokoneiden käyttöä pelkästään analogisen jäljen matkimiseen. Hänen mukaansa se hidastaa digitaalisen taiteen kehittymistä, sillä digitaiteella olisi paljon uutta annettavaa, joka vain odottaa löytäjänsä. Taitelijoiden, kuten myös ohjelmistojen kehittäjienkin, pitäisi siis uskaltaa irrottautua vanhasta ja tutusta.⁵⁹ Tämä voi olla vaikeaa, jos käsin tehdyn näköistä jälkeä todellakin arvostetaan eniten. Mutta jos digitaiteilijat uskaltaisivat rikkoa rajoja ja etsiä yhä uusia ilmaisutapoja, ehkä jonain päivänä arvostus muunkinlaista estetiikkaa kohtaan nousisi. Tärkeää olisi kuitenkin viimein pyrkiä *tietoisesti* irrottautumaan analogisten menetelmien varjosta.

6.3 The medium is the message?

Medium ja sen erityisyys on ollut tutkimuksessani aina taustalla merkittävässä osassa, joten siitä vielä sananen. Perry Nodelman kertoo kuvakirjojen kerronnallisuutta käsittelevässä kirjassaan, että vaikka eri mediumeiden ominaisuudet vaikuttavat niiden käyttöön, eivät ne kuitenkaan rajoita taiteilijaa, vaan suurempi vaikutus on taiteilijan itsensä vakuuttumisella siitä, mihin käytettävä tekniikka sopii. Nodelmanin mukaan Marshall McLuhanin kuuluisaksi tekemä lause ”*the medium is the message*”⁶⁰ ei pidä koskaan paikkansa. Kuitenkin, ennakko-odotuksemme eri mediumeista perustuvat konventioihin, ja taiteilijat voivat käyttää näitä ennakko-odotuksia hyväkseen.⁶¹ Nodelman ei kuitenkaan puhu digitaalisesta mediasta kirjassaan, joten ilmaan jää kysymys siitä, pätisivätkö samat ajatukset myös tietokoneella kuvittamiseen? Pitäisikö Nodelman digitekniikkaa samanarvoisena kuin analogisia menetelmiä? Hän käyttää esimerkkinä odotusten hyödyntämisestä öljyvärejä: renessanssiajasta eteenpäin rikkaat tilasivat öljymaalauksia esittämään heidän kallista maallista omaisuuttaan, ja tänä päivänä öljyvärejä käytetään toisinaan fantasiakuvituksissa kuvaamassa voimaa, rikkautta ja ihmetystä.⁶² Tietokoneella taas ei ole yhtä pitkää historiaa kuin öljyväreillä, eikä täten myöskään juurtuneita konventiota. Tietokoneella voi matkia muita tekniikoita, mutta onko sillä omaa ”viestiä” ollenkaan? Mutta toisaalta, tarvitseeko sillä ollakaan? Taidetutkija Anita Sepän mukaan töiden materiaalisuus on aina otettava huomioon, vaikka materiaalisuuden painoarvo toki

⁵⁸ Lansdown 2002, 53

⁵⁹ Burg 2008, 115

⁶⁰ McLuhan 1997, 7

⁶¹ Nodelman, 1990, 74–76

⁶² Nodelman 1990, 76

vaihteleeikin käytännön mukaan. Seppä huomauttaa myös, että materiaalisuus voi ilmetä sen *negaationa* eli poissaolona.⁶³ Voisiko digitaalinen jälki olla juurikin tällaista negaatiota?

Teknologian ja taiteen suhteesta keskusteltaessa mukaan nousee usein Walter Benjaminin teknologiaa käsittelevät esseet ja puhe aurasta sekä sen katoamisesta.⁶⁴ Digitaalisilla töillähän ei ole fyysistä originaalia, ja jos digitaalisia töitä tosiaan ajateltaisiin *negaationa*, voiko niillä edes olla auraa ollenkaan? Benjaminin mukaan aura on *"Tilan ja ajan erikoinen kietoutuma: ainutkertainen kaukaisuuden tuntu niin lähellä kuin kohde onkin"*.⁶⁵ Aura poistaa välimatkan katsojan ja kohteen väliltä, mutta kohde on silti aina tavoittamattomissa. Mutta kun taideteokset tuodaan katsojan luo kopioina, niistä jää uupumaan tässä ja nyt -kokemus eli taideteoksen ainutkertainen olemassaolo tietyssä paikassa ja ajassa. Toisaalta monistettavuus on tuonut kuvat massoille, tehden taiteen kokemisesta yleistä.⁶⁶ Ehkäpä taiteen tuominen ihmisten luo onkin tärkeämpää kuin auraattinen kokemus? Digikuvituksetkin ovat kuitenkin usein tehty massojen nähtäväksi, jolloin fyysisen originaalin puuttumisella ei ole oikeastaan väliä.

Ehkä yksi syy monen epäluuloon digitaalisesta taiteesta ei sinänsä liitykään digitaalisuuteen itsessään, vaan tietokoneeseen. Olisiko digitaide helpommin hyväksyttävissä, jos se olisi oma, itsenäinen välineensä? Tietokoneella taiteen tekemistä kun ei voi (ainakaan vielä) erottaa täysin itse tietokoneesta, johon kuitenkin liittyy niin paljon muutakin. Tietokonehan ei siis ole pelkästään taidekone, vaan se on samalla myös *mediakone*, *kommunikaatiokone* ja niin edelleen. Seppä sanoo tietotekniikkaan yleensäkin liittyvän moraalisia ennakkoluuloja, kuten että tietokoneet olisivat huonompia seuralaisia lapsille kuin esimerkiksi piirustuspaperi ja kynä. Jos digitaalista teknologiaa pidetään jotenkin kylmempänä kuin vanhempaa teknologiaa, ja jonka liiallinen kulutus haittaa yksilöllistä kehitystä, niin voidaanko näiden teknologioiden tuottamaa taidettakaan sitten arvostaa? Sepän mukaan ennakkoluulot ovat kuitenkin aiheettomia, sillä enemmän pitäisi kiinnittää huomiota siihen, miten teknologiaa käytetään ja millaista kokemuksellisuutta niillä halutaan saada aikaan. Teknologian kehitys kyllä muuttaa kuvien katselun ja kokemisen tapoja, mutta ei välttämättä tuhoa taiteellisen ilmaisun ajattelun ja näkemisen syvyyttä. Mutta uusia tekniikoita on silti opittava käyttämään luovasti, sillä innovaatiot eivät seuraa

⁶³ Seppä 2012, 184

⁶⁴ ks. Hansen 2003; Murphie & Botts 2003; Seppä 2012

⁶⁵ Benjamin, 1989a, 130

⁶⁶ Benjamin 1989b, 142–147

tekniisiä keksintöjä automaattisesti.⁶⁷ Mediumin ei siis tarvitse taiteilijan näkökulmasta merkitä mitään, ellei hän tarkoituksella halua tuoda sitä esille. Tekijän toiveista huolimatta tekniikka voi kuitenkin elää omaa elämäänsä ja toimia merkityksenkantajana, ainakin jollakin tasolla. Mediumin olemassaolo on siis aiheellista ainakin tiedostaa.

7. Pohdinta

Tutkimukseni tarkoituksena oli selvittää, mitkä ovat digitaalisen kuvituksen ominaispiirteitä. Ominaispiirteiden pääkategoriaksi nousi kontrolloitavuus, johon kaikki kolme muuta kategoriaa eli epälineaarisuus, sitoutumattomuus ja muokkailtavuus liittyvät. Kaikkia kategorioita ei kuitenkaan voi pitää täysin itsenäisinä tai erillisinä, sillä useat toiminnot liittyvät toisiinsa, ja tietokoneella kuvittaminen on monimutkainen ja monivaiheinen prosessi, jota on haasteellista pilkkoa osiin. Kuitenkin, pitämällä kategoriat tarpeeksi abstrakteina ja suurina, koen niiden pystyvän sisällyttämään digikuvittamisen monimuotoisuuden tarpeeksi hyvin.

Vastauksen saadakseni toteutin kaksi kuvitustyötä, toisen käsin ja toisen tietokoneella. Kuvitteellisena tehtävänantona oli tehdä kuvitukset kahteen ennalta valittuun *Psykologia*-lehden artikkeliin. Vaikka tarkoituksena olikin tutkia vain tietokoneella tehtävää kuvitusta, käsin tehtävä kuvitus tarjosi vertailukohteen, jotta voisin tutkia, mitkä ovat nimenomaan tietokoneella työskentelyn erityispiirteitä eli ominaisuuksia, joita ei löydy käsin tehtävän työn prosessista. Uskon, etten olisi löytänyt joitakin vastauksia ilman tätä vertailua. Töiden prosesseista löytyi kuitenkin myös samankaltaisuuksia. Molemmat työt alkoivat luonnoksista, joiden eteneminen oli aluksi hyvin samantyyppistä: tarkoituksena oli kehittää visuaalinen idea, joka sopisi kuvitettavaan artikkeliin. Lisäksi työ eteni suurilta linjauksilta samaan tapaan eli ensin tehtiin isot alueet ja pohja, sitten yksityiskohdat ja lopuksi viimeistely. Itse maalaaminen vei molemmissa töissä eniten aikaa. Myös töiden muotokieli oli loppujen lopuksi yhteneväistä, joten käytetty tekniikka ei suuremmin vaikuttanut käytettyyn tyyliin. Eniten eroavaisuuksia löytyi työnkulun pienemmistä linjauksista: digityössä luonnostelu jäi ikään kuin kesken, ja varsinainen maalausvaihe alkoi jo vaikei kaikkia yksityiskohtia oltu vielä mietitty loppuun, kun taas käsin tehdyssä työssä luonnosvaihe oli pitkä, ja yksityiskohtia mietittiin erittäin tarkkaan. Tämän lisäksi digityössä tapahtui paljon hyppimistä kohteesta ja työkalusta toiseen, ideoiden testaamista

⁶⁷ Seppä 2012, 182, 191, 199

ja kohteiden uudelleenpiirtämistä sekä vaikeuksia päättää väreistä. Käsintehtävässä työssä työskentely taas oli hyvin paljon suoraviivaisempaa, sillä minulla ei ollut varaa miettiä päätöksiäni uusiksi. Digitekniikan joustavuus mahdollistaisi esimerkiksi sen, että työtä voi alkaa tekemään ilman suunnitelmaakin ja kehittää työn sisällön piirtämisen aikana. Voi olla mahdollista, että näinkin voisi saada aikaan luovia tuloksia, vaikka en itse tähän mielelläni turvautuisi sellaisia töitä tehdessäni, joissa kuvan sanoma on erityisen tärkeä. Toisaalta, jos työn ideointi tuottaa suuria vaikeuksia, voi työskentelyn aloittaminen ennenaikaisesti auttaa.

Analogisen kuvituksen tekniikan valinnallakin on merkitystä. Tutkimuksessani valitsin tekniikaksi sekatekniikan, koska se on minulle luontevin vaihtoehto. Ajattelin näin, että kykyni digitekniikan ja perinteisen tekniikan suhteen olisivat tasapainossa. En esimerkiksi hallitse vesivärejä yhtä hyvin kuin guasseja, joten jos olisin käyttänyt vesivärejä, eivät taitoni olisi olleet tasaväkisiä verrattuna digitekniikkaan, enkä olisi osannut hyödyntää tekniikan piirteitä kovinkaan monipuolisesti. Öljyvärit puolestaan olisivat saattaneet muistuttaa enemmän digimaalausta kuin valitsemani sekatekniikka paperille tehtynä. Öljyvärien käyttö mahdollistaa esimerkiksi sen, että työtä voi maalata kerroksittain, ja tarpeen vaatiessa työstä voi peittää alueita ja maalata niiden päälle uudelleen. Omassa työssäni taas paperin pinta ja taustan valkoisuus olivat tärkeitä, joten minulla oli vain rajallinen mahdollisuus muokata työtä esimerkiksi päälle maalaamisella. Mahdollista on siis, että öljymaalauksen ja digin väliltä olisi löytynyt vähemmän eroja verrattuna sekatekniikasta saamiini tuloksiin. En voi siis yleistää tuloksiani kattamaan digitaalisen tekniikan eroavaisuutta verrattuna kaikkiin analogisiin menetelmiin, mutta uskon, että joitakin yhteisiä piirteitä on silti löydettävissä. Samoin voi ajatella myös digitekniikan kohdalla: tässä työssä käyttämäni ohjelma on Photoshop, mutta jotakin toista ohjelmaa käytettäessä tulokset voisivat olla erilaisia. Esimerkiksi Corel Painter on tarkoitettu enemmän maalaamista varten kuin Photoshop, mutta samalla siitä puuttuu monia Photoshopille ominaisia muokkausvälineitä ja toimintoja. Tutkielmaa varten tekemäni digitaalinen kuvitustyö erosi normaalista työskentelystäni myös siinä mielessä, että käytän usein useampaa ohjelmaa digitöitä tehdessäni. Teen esimerkiksi työn pohjaluonnoksen Photoshopilla, koska alku on minulle vaikein työvaihe ja tulen muuttamaan ja korjaamaan monia asioita, ennen kuin voin siirtyä eteenpäin. Itse maalausvaiheen taas voin suorittaa Corel Painterilla, ja palata lopuksi Photoshopiin loppuviimeistelyä varten. Käytän siis hyväkseni molemmista ohjelmista juuri niitä toimintoja, jotka ovat tärkeitä työni kannalta,

ja joita ei toisesta ohjelmasta löydy. Tutkimuksessani käytin kuitenkin pelkästään Photoshopia tutkimustyön yksinkertaistamiseksi.

Aineiston analyysiin käytin grounded theoryyn pohjaavaa teemoittelua. Grounded theoryn analyysin rakenne on erittäin tarkkaan määritelty, ja se helpotti aineiston käsittelyä merkittävästi, sekä auttoi pääsemään analyysissä erittäin syvälle. Kuitenkin, koska grounded theoryn päämääränä on uuden teorian muodostaminen, johon taas en omassa tutkimuksessani pyrkinyt, olisi kenties jokin muukin tapa teemoitella sopinut analyysimetodiksi. Tutkielmani ei myöskään ole täysin objektiivinen, sillä aineistona olivat omat työni, joita itse analysoin, ja laadullisena sekä induktiivisena tutkimuksena siihen liittyi paljon tulkintaa. Yritin silti parhaani mukaan tarkastella aineistoa objektiivisesti, ja siinä auttoi aineiston monipuolisuus: lopulliset kuvitustyöt, tekoprosessin taltiointi joko kuvankaappausvideoinnin tai valokuvauksen keinoin sekä päiväkirja ja muistiinpanot.

Koska tutkielmani on tapaustutkimus, ennakko-oletuksena on se, ettei tuloksia tarvitse yrittää yleistää. Lisäksi aineisto oli hyvin pieni, eikä kyseessä ollut aito kuvitustyö. Sain siis käyttää niin paljon aikaa töiden tekemiseen kuin tahdoin. Jos kyseessä olisi ollut aito tehtävänanto, johon olisi kuulunut tarkka deadline ja kuvitusaiheiden suunnittelu, olisi töiden tekeminen voinut sujua hyvinkin eri tavoin, johtaen erilaisiin tuloksiin. Lisäksi jokainen kuvitustehtävä on aina tapauskohtainen, ja täten työn toteutustapa vaihtelee hieman joka kerta, riippuen tehtävänannosta ja henkilökohtaisista valinnoista. Väittäisin, että harva suunnittelija tai taiteilija toteuttaa työn tismalleen samaa kaava noudattaen joka kerta. Kaikesta huolimatta, katson että työn tulokset voivat ainakin antaa suuntaa siitä, mitä digikuvittamiseen yleisesti katsoen voi sisältyä. Jatkotutkimus voisi olla paikallaan, jolloin paremman yleistettävyyden saavuttamiseksi voisi käyttää suurempaa aineistoa, sekä ottaa mukaan erilaisia analogisia menetelmiä ja digitaalisia ohjelmistoja Photoshopin lisäksi. Myös luvun "Digitaalisen median haasteet ja mahdollisuudet" käsittelemistä aiheista voisi olla ainesta jatkotutkimukseen, etenkin remediaatio ja digitaalisen ilmaisun estetiikka olisivat mielenkiintoisia aiheita.

Olin keskittynyt tutkimuksessani suureksi osaksi pelkästään prosessin kuvaamiseen, joten töiden lopputuloksen huomiointia ei ollut tärkeää ottaa mukaan, etenkin kun minulla ei ollut asiakasta jonka mielipidettä töiden sopivuudesta lehteen ja artikkeleihin olisi voinut kysyä. Olen kuitenkin itse suurelta osin tyytyväinen töihin. Ehkä Aikaansaamattomuus

- kuvitus onnistui paremmin, sillä siinä onnistuin mielestäni kuvaamaan aihetta mielenkiintoisella mutta silti helposti lähestyttävällä tavalla, josta voi löytää uutta vielä myöhemminkin. Syyllisyys & häpeä - kuvituksessa taas otin huomioon vain yhden artikkelin osa-alueen eli häpeän, kun taas artikkelin aiheina oli myös syyllisyys ja kulttuuriset erot. Olisin voinut ainakin jälkimmäistä yrittää ottaa kuvitukseen jotenkin mukaan. Silti ymmärrän, ettei kuvituksen tarvitse kuvata kaikkea mahdollista artikkelin sisällöstä, ja muutenkin lehtikuvituksissa kuvittajalla on suhteellisen vapaat kädet, joten todennäköisesti valitsemani näkökulma olisi ollut hyväksyttävä.

Tutkimuksessani olin kiinnostunut digitaalisesta kuvittamisesta ilmiönä laajemminkin, ja yksi syy siihen, miksi ylipäättään lähdin tätä tutkielmaa tekemään, oli omat huomioni siitä, miten tietokoneella kuvitus ei saa osakseen yhtä paljon arvostusta kuin käsintehty. Oletin, että syynä tähän olisi ihmisten luulo siitä, että kuvanteko tietokoneella olisi helppoa. Halusinkin siis kuvata digitaalisen kuvanteon prosessin kokonaisuudessaan osoittaakseni, miten paljon työtä digityöskentely vaatii, ja miten tietokone ei tosiaankaan tee työtä tekijän puolesta. Arvostuksen puutteen tutkiminen ei ollut tutkimukseni päätarkoitus, mutta silti yllätyin siitä, miten paljon huomioni saivat vahvistusta kirjallisuudesta. Digitekniikka sai kritiikkiä etenkin sen persoonattomasta ja kliinisestä jäljestä sekä luovuuden rajoittamisesta. Oletus tietokonetaiteen helppoudesta näkyy puolestaan siinä, että sitä parempana työtä pidetään, mitä enemmän aikaa ja vaivaa sen tekeminen on näyttänyt vaativan. Se on myös eduksi, jos työ näyttää perinteisillä menetelmillä tehdyltä. Tätä väitettä puolsivat mielenkiintoisesti tosin lähinnä taiteilijat itse, joten mahdollista on, etteivät kuvien vastaanottajat ajattele samoin. Voisiko syynä tähän olla se, etteivät taiteilijat itse tunne ylpeyttä käyttämästään tekniikasta vai toimivatko he sen mukaan, miten he olettavat muiden (asiakkaiden ja toimeksiantajien) ajattelevan? Pitävätkö taiteilijat itse tietokonetekniikkaa analogisen vähempiarvoisena korvikkeena, jota käytetään vain siksi, että se on vaadittua? Tietokoneella työskentelyn positiivisia puolia ovat muun muassa työn nopeus, helppous ja joustavuus, ja digitaalisia töitä pidetään välttämättöminä nykyaikana edellä mainittujen ominaisuuksien vuoksi. Tästä huolimatta vaikuttaa siltä, että digityöskentelyyn suhtaudutaan hieman vastahankaisesti tai sen jälkeen ei pidetä toivottavana, jonka vuoksi kaikki merkit digitaalisuudesta halutaan häivyttää. Tietokonekuvituksen ongelmana tuntuukin olevan sen läpinäkyvyys tai näkymättömyys. Olisi sääli vain koettaa peittää kaikki digitaaliset jäljet niiden esilletuomisen sijaan.

Totta on, että digiä on helppo verrata analogiseen, sillä digitekniikka lainaa paljon perinteiseltä maalaustaiteelta, esimerkiksi käyttäen tuttuja analogisiin tekniikoihin viittaavia metaforia työkalujen toiminnoissa sekä säilyttäen perinteisen kuvataiteen estetiikan ja muotokielen. Pohdinkin sitä, miten pitkälle digitaidetta voi oikeastaan pitää omana, itsenäisenä mediuminaan, ja päädyin siihen tulokseen, ettei digitaalinen ole analogisten menetelmien korvaaja, vaikka niiden väliltä löytyykin yhteyksiä. Kaikki mediumit liittyvät jotenkin toisiinsa, joten niitä on vaikea erottaa toisistaan kokonaan. Tietokonetyöskentelyn potentiaali kuitenkin menetetään, jos taiteilijat keskittyvät vain kopioimaan sillä perinteisten menetelmien jälkeä. Digikuvitus tarjoaa jo nyt uusia kuvittamisen muotoja, kuten animoituja kuvituksia lehtien nettiversioihin. Mahdollisesti digitaalisen kuvituksen tulevaisuus voikin olla juuri liikkuvissa ja interaktiivisissa töissä.

Tutkielma on antanut minulle paljon uusia perspektiivejä sekä digitaaliseen että käsintehtävään kuvantekoon, niin henkilökohtaisella kuin yleiselläkin tasolla. Vaikka tosiaan olen käyttänyt digitekniikoita jo kauan, en silti ole ollut ennen tätä tutkielmaa tietoinen kaikista työskentelytavoistani ja siitä, millä perusteella teen päätöksiä työskennellessäni. Tutkielma auttoi minua selvittämään oman työskentelyni ongelmakohtia, ja työprosessin analysoiminen antoi paljon mielenkiintoista pohdittavaa, josta voi olla hyötyä kehittyäkseni paremmaksi kuvittajaksi. Tietokoneen ei tarvitse olla perinteisten tekniikoiden vihollinen, vaan nykyään arvostan käsintehtyjä töitä uudella tavalla, koska ymmärrän miten paljon taitoa ja kärsivällisyyttä niiden tekeminen vaatii. Arvostan myös paperin tekstuuria ja jäljen sattumanvaraisuutta sekä ainutkertaisuutta, sillä tiedän, että saman tavoittelu on vaikeampaa tietokoneella. Toisaalta arvostan myös enemmän digitaalista kuvantekoa, sillä nyt todella huomaa, miten vaikeaa se voi olla. Yksi tärkeimmistä asioista jonka opin on se, että tietokonetaiteilija joutuu ottamaan aivan erilaisia asioita huomioon kuin perinteisiä tekniikoita käyttävä. Tietokonetaiteilija joutuu tekemään paljon päätöksiä siitä, mitä ottaa mukaan ja mitä poistaa, mikä valinta hyväksyä ja mikä hylätä. Tekniikka ei tee päätöksiä hänen puolestaan, kun taas analogisissa menetelmissä tämä on usein totta. Hän joutuu tekemään paljon päätöksiä halutunlaisen jäljen ja ilmaisutavan saamiseksi, ja näiden jälkien tekeminen on työlästä, etenkin kun mitään ei saisi jättää liian keskeneräisen näköiseksi, mutta ei liian viimeistellyksikään, ainakaan jos kuuntelee digitaalisen jäljen kritisoijia. Tietokoneella työskentelyyn liittyy kyllä monia hyviä puolia, kuten työn vapaus, rajoitteiden puuttuminen, virheiden eliminointi ja helppo riskien otto. Kaikkiin liittyy silti myös kääntöpuolensa. Ajanhallinta

ja itsekurin puute voivat nousta ongelmaksi, koska laajat muokkausvaihtoehdot saattavat aiheuttaa päättämättömyyttä ja hidastaa työntekoa. Työtä voi tulla tehtyä varomattomasti ja peräti välinpitämättömästi, koska kaikkea pystyy kuitenkin muokkaamaan ja korjaamaan myöhemmin. Työn loppuunsaattaminenkin saattaa olla vaikeaa, sillä aina voisi vielä tehdä jotakin. Tästä johtuen omista visioista voikin olla vaikea pitää kiinni.

Digitaalisen kuvittamisen tutkimuksesta on hyötyä etenkin digikuvituksen tai graafisen suunnittelun opetuksen kannalta. Tietokonetta ei tulisi pitää laitteena, joka tekee tekijän puolesta kaiken työn, vaan perinteistäkin piirustustaitoa pitää harjoittaa. Silti, tietokonetekniikoiden opetuksenkaan kanssa ei pitäisi kiirehtiä, sillä tietokoneella työskentely on monimutkaista, kun mukaan ottaa kaikki sen tarjoamat ominaisuudet, ja näiden ominaisuuksien oppiminen ja haltuun ottaminen vie aikaa. Tärkeää olisi antaa opiskelijoille myös työkaluja omaperäisen tyylin ja innovatiivisten ratkaisujen kehittämiseen. Lisäksi tästä olisi hyötyä digitaalisen kuvituksen kannalta yleisesti, jotta digitaalisen jäljen kritisoidusta persoonattomasta jäljestä sekä analogisten menetelmien kopioimisesta päästäisiin eroon, ja näin digitekniikoiden arvostus voisi lähteä nousuun. Jokainen toki löytää oman tapansa työskennellä, mutta etenkin digityöskentelyn positiivisten ja negatiivisten puolien esilletuominen olisi tärkeää, jotta oppilaat osaavat huomioida nämä asiat. Sillä kuten Anita Seppä sanoi, luovat ratkaisut eivät seuraa teknologian kehitystä automaattisesti, vaan niitä pitää opetella ja opettaa.⁶⁸

⁶⁸ Seppä 2012, 199

Lähteet

Tutkimuskirjallisuus

Baldwin, Ben (2008). **A Digital Artist for the Right Reasons**. Teoksessa Frank, Jane *Paint or Pixel: The Digital Divide in Illustration Art*. Chicago: Nonstop Press. 107–110

Benjamin, Walter (1989a). **Pieni valokuvauksen historia**. Suom. Raija Sironen. Teoksessa Koski, Markku & Rahkonen, Keijo & Sironen, Esa (toim.) *Messiaanisen sirpaleita*. Helsinki: Tutkijaliitto & Kansan sivistystyön liitto. 119–137 (Alkuteos: Walter Benjamin: Gesammelte Schriften.)

Benjamin, Walter (1989b). **Taideteos teknisen uusinnettavuuden aikakaudella**. Suom. Markku Koski. Teoksessa Koski, Markku & Rahkonen, Keijo & Sironen, Esa (toim.) *Messiaanisen sirpaleita*. Suom. Raija Sironen. Helsinki: Tutkijaliitto & Kansan sivistystyön liitto. 139–167 (Alkuteos: Walter Benjamin: Gesammelte Schriften.)

Bilda, Zafer & Demirkan, Halime (2003). **An insight on designer's sketching activities in traditional versus digital media**. *Design Studies*, 24. 27–50

Bolter, Jay David & Grusin, Richard (1999). *Remediation - Understanding New Media*. Cambridge (MA): MIT Press.

Botella, Marion & Glavenau, Vlad & Zenasni, Franck & Storme, Martin & Myszkowski, Nils & Wolff, Marion & Lubart, Todd (2013). **How artists create: Creative process and multivariate factors**. *Learning and Individual Differences*, 26. Elsevier. 161–170

Broeckmann, Andreas (2007). **Image, Process, Performance, Machine: Aspects of an Aesthetics of the Machinic**. Teoksessa Grau, Oliver (toim.) *Media Art Histories*. Cambridge, MA : MIT Press. 193–205

Bulduk, Banu (2009). **The relationship of the traditional drawing education with technology and graphic design**. *Procedia Social and Behavioral Sciences*, 2. (2010). 2019–2023

Burg, Stephen (2008). **Stalled on the Banks of the Digital Rubicon**. Teoksessa Frank, Jane *Paint or Pixel: The Digital Divide in Illustration Art*. Chicago: Nonstop Press. 115–116

Charmaz, Kathy (2001). **Grounded Theory: Methodology and Theory Construction**. Teoksessa Smelser, Neil J & Baltes, Paul B. (toim.) *International Encyclopedia of Social & Behavioral Sciences*. Pergamon. 6396–6399

Elo, Mika (2005). *Valokuvan Medium*. Helsinki: Tutkijaliitto

Fenner, Arnie (2008). **Foreword: Rock, Paper, Scissors**. Teoksessa Frank, Jane *Paint or Pixel: The Digital Divide in Illustration Art*. Chicago: Nonstop Press. 5–9

Fetveit, Arild (2012). **The Concept of Medium in the Digital Era**. Teoksessa Herkman, Juha & Hujanen, Taisto & Oinonen, Paavo (toim.) *Intermediality and Media Change*. Tampere: Tampereen Yliopistopaino Oy. 45–71

Flemming, Ulrich & Bhavnani, Suresh K. & John, Bonnie E. (1997). **Mismatched Metaphor: user vs system model in computer-aided drafting**. *Design studies*, 18(4). Great Britain: Elsevier Science Ltd. 349–368

Flick, Uwe (2009). *An Introduction to Qualitative Research*
London : SAGE

Goodman, Cynthia (1987). *Digital visions: computers and art*. New York ; Syracuse : H.N. Abrams : Everson Museum of Art

Hansen, Mark B. N. (2003). *New Philosophy for New Media*. Cambridge, MA: MIT Press.

Jonson, Ben (2005). **Design ideation: the conceptual sketch in the digital age**. *Design studies*, 26(6). 613–624

Lagus, Iiris (2013). **Vektorin verran asiaa**. *Kuvittaja*, 1/13. Aldus Oy. 20–23

Lansdown, John (2002). **Some Trends in Computer Graphic Art**. Teoksessa Mealing, Stuart (toim.) *Computers and Art 2*. Bristol: Intellect Ltd. 51–58

Lehtonen, Mikko (2012). **Media: One or Many?** Teoksessa Herkman, Juha & Hujanen, Taisto & Oinonen, Paavo (toim.) *Intermediality and media change*. Tampere: Tampereen Yliopistopaino Oy. 31–44

Lopes, Dominic McIver (2010). *Philosophy of Computer Art*
London: Routledge

Manovich, Lev (2013). **Media After Software**. *Journal of Visual Culture*, 12(1). SAGE publications. 30–37

McLuhan, Marshall (1997). **The Medium is the Message**. Teoksessa McLuhan, Marshall *Understanding media: the extensions of man*. Cambridge, MA: The MIT Press

Mealing, Stuart (2002). **On drawing a circle**. Teoksessa Mealing, Stuart (toim.) (2002) *Computers and Art 2*. Bristol: Intellect Ltd. 7–14

Murphie, Andrew & Potts, John (2003). *Culture and technology*. Houndmills, Basingstoke, Hampshire; New York: Palgrave Macmillan

Nalven, Joseph & Jarvis, J.D. (2005). *Going Digital: The Practice and Vision of Digital Artists*. Boston: Course Technology / Cengage Learning

Nodelman, Perry (1990). *Words about Pictures*. Athens, GA, USA: University of Georgia Press

Oxman, Rivka. (2006). **Theory and design in the first digital age**. *Design studies*, 27(3). 229–265

Pan, Rui & Kuo, Shih-Ping & Strobel, Johannes (2012). **Interplay of computer and paper-based sketching in graphic design**. *Springer Science+Business Media B.V.* 2012. 785–802

Paul, Christiane (2003). *Digital Art*. London: Thames & Hudson

Pedgley, Owain (2007). **Capturing and analysing own design activity.** *Design Studies*, 28(5). Elsevier Ltd. 463–483

Seeley, Dave (2008). **Casualties of the Revolution (Notes from the Front Line).** Teoksessa Frank, Jane *Paint or Pixel: The Digital Divide in Illustration Art*. Chicago: Nonstop Press. 69–72

Seppä, Anita (2012). *Kuvien tulkinta*. Tampere: Gaudeamus Oy

Stones, Catherine & Cassidy, Tom (2007). **Comparing synthesis strategies of novice graphic designers using digital and traditional design tools.** *Design Studies*, 28(1). 59–72

Stones, Catherine & Cassidy, Tom (2010). **Seeing and discovering: how do student designers reinterpret sketches and digital marks during graphic design ideation?** *Design studies*, 31(5). 439–460

Tapia, Alejandro. (2003). **Graphic Design in the Digital Era: The Rhetoric of Hypertext.** *Design Issues*, 19(1). 5–24

Vainio, Jyrki (2013). **Tietokone- taidekone?** *Kuvittaja*, 1/13. 3

Weiss, Matthias (2007). **Microanalysis as Means to Mediate Digital Arts.** Teoksessa Bentkowska-Kafel, Anna, and Cashen, Trish (toim.) *Futures Past*. Bristol, GBR: Intellect Books. 13–22

Zeegan, Lawrence (2005). *The Fundamentals of Illustration*. Lausanne, Switzerland: AVA

Elektroniset lähteet

Anita Saaranen-Kauppinen & Anna Puusniekka (2006). *KvaliMOTV - Menetelmäopetuksen tietovaranto* [verkkojulkaisu]. Tampere: Yhteiskuntatieteellinen tietoarkisto [ylläpitäjä ja tuottaja]. Haettu 28.04.2015. osoitteesta <http://www.fsd.uta.fi/menetelmaopetus/>.

Julkaisemattomat lähteet

Krankkala, Henna (2015). *Tutkijan päiväkirja*

Aineisto

Silvefer-Kuhalampi, Mia & Helkama, Klaus (2012). **Syyllisyys, häpeä ja arvot erilaisissa kulttuureissa.** *Psykologia* 05-06. Suomen psykologinen seura. 383–392

Inkinen, Mikko & Mikkonen, Johanna & Heikkilä, Annamari & Tukiainen, Mika & Lindblom-Ylänne, Sari (2012). **Aikaansaamattomuuden psykologiaa.** *Psykologia* 03. Suomen psykologinen seura. 172–180

LIITTEET:

Valmiit työt taitossa



Syylisyys, häpeä ja arvot erilaisissa kulttuureissa

Tässä katsausartikkelissa perehdytään syylisyyden ja häpeän tunteisiin ja arvoihin erilaisissa kulttuureissa. Ensin käydään läpi eri tutkimusperinteiden erilaisia tapoja ymmärtää syylisyyden ja häpeän käsitteet sekä perehdytään tutkimustuloksiin näiden tunteiden luonteesta ja seurauksista sosiaaliselle vuorovaikutukselle. Seuraavaksi kuvataan Schwartzin malli arvojen universaalista rakenteesta ja esitellään tuloksia arvojen yhtäläisyyksistä ja eroista eri kulttuureissa. Tämän jälkeen käsitellään syylisyyden, häpeän ja arvojen yhteyksiä sekä yksilöiden että kulttuureiden tasolla, ja lopuksi pohditaan tulevaisuuden haasteita syylisyyden ja häpeän kulttuureja vertailevassa tutkimuksessa.

Avainsanat: syylisyys, häpeä, arvot, kulttuurierot

JOHDANTO

Viime vuosikymmeninä tunteiden rooli sosiaalisessa vuorovaikutuksessa ja moraalisisessa käyttäytymisessä on noussut keskeiseksi tutkimuskohteeksi. Esimerkiksi Haidt (2003) esittää, että moraaliset näkemykset perustuvat useimmiten intuitioihin ja niihin liittyviin tunteisiin ja usein tietoista ajattelua käytetään, kun keksitään rationaalisia perusteluja jo olemassa oleville moraalinäkemyksille. Empatian rinnalla tutkituimpia ja keskeisimpiä moraalitunteita ovat syylisyys ja häpeä, jotka kohdistuvat pääasiassa yksilön omiin moraalisiin rikkomuksiin ja heikkouksiin ja toimivat siten itsesääntelyn taustalla. Kuitenkin toistaiseksi tiedetään melko vähän siitä, missä määrin syylisyyden ja häpeän kokeminen on universaalista ja missä määrin kulttuuriympäristön säätelemää.

SYYLISYYS JA HÄPEÄ KULTTUURIANTROPOLOGIASSA JA KULTTUUREJA VERTAILEVASSA PSYKOLOGIASSA

Syylisyys ja häpeä ovat tunteita, joissa on ajateltu olevan huomattavia kulttuurieroja. Antropologian piirissä on jopa puhuttu ”syylisyyskulttuureista” ja ”häpeäkult-

tuureista” (Benedict, 1946). Tällä erottelulla on viitattu siihen, että yksilökeskeisissä kulttuureissa moraaliset rikkomukset tuottaisivat sisäistettyihin moraalinormeihin perustuvan huonon omantunnon ja syylisyyden, kun taas yhteisöllisemmissä kulttuureissa tyypillinen reaktio rikkomukseen olisi häpeä, pelko itsen tai oman sosiaalisen ryhmän arvon menettämisestä muiden silmissä (Hofstede, 2001, s.229–230). Näin määriteltynä häpeään liitetään tyypillisesti kasvojen menetyksen ja kunnian käsitteet (Mosquera, Uskul & Cross, 2011). Tämän käsityksen pohjalta voisi siis ajatella, että häpeää koettaisiin useammin ja enemmän yhteisöllisissä kulttuureissa, joissa minuus nähdään vahvasti sosiaalisissa suhteissa rakentuvana (*interdependent self*; Kitayama & Markus, 1991). Empiiristä tutkimusta syylisyyden ja häpeän kokemisesta erilaisissa kulttuureissa on kuitenkin vähän, ja tutkimusten vertailua on vaikeuttanut se, että syylisyyden ja häpeän käsitteet on määritelty ja mitattu tutkimuksissa eri tavoin. On todettu, että syylisyyteen ja häpeään liittyvä sanasto on hyvin erilainen eri kielissä. Esimerkiksi kiinan kielessä erotellaan viisi erilaista häpeän alatyyppejä (Bedford & Hwang, 2003), kun taas indonesian kielessä on vain yksi sana, malu, joka viittaa häpeää ja nöyryytykseen ja vastaa englan-



Aikaansaamattomuuden psykologiaa

Aikaansaamattomuus (engl. procrastination) määritellään tässä katsauksessa itselle haitalliseksi viivyttelyksi. Aikaansaamattomuutta on tärkeää tutkia sen aiheuttaman yksilöllisen kärsimyksen ja kielteisten yhteiskunnallisten seurauksien vuoksi. Tässä katsauksessa esitellään aikaansaamattomuustutkimusta TMT-mallin (Temporal Motivation Theory model) jäsentelyä käyttäen ja haetaan keinoja vähentää aikaansaamattomuutta. Oleellista aikaansaamattomuuteen vaikuttamisessa on ottaa huomioon sekä yksilön että tehtävän ja toimintaympäristön ominaisuudet. Katsauksessa pääpaino on aikaansaamattomuuden yksilöpsykologisessa teoreettisessa ymmärtämisessä ja selittämisessä, mutta siinä näkyy myös kirjoittajien kokemus yliopistoympäristöstä.

Avainsanat: Aikaansaamattomuus, TMT-malli, yliopisto-opiskelu, motivaatio

AIKAANSAAMATTOMUUS – ITSELLE HAITALLISTA VIIVYTTELYÄ

Aikaansaamattomuus (engl. procrastination) määritellään tässä katsauksessa itselle haitalliseksi viivyttelyksi. Haitta viittaa tässä yksilön kokemaan kärsimykseen, kuten ahdistukseen suuresta määrästä lykättyjä töitä tai huonommuuden tunteeseen, kun viivyttely johtaa siihen, ettei omia tavoitteita saavuteta. Esimerkiksi yliopisto-opiskelija saattaa jättää tärkeään kirjatenttiin lukemisen viime tippaan. Tällöin hän ei ehdi valmistautua tenttiin riittävästi eikä pääse tentistä läpi. Tämän seurauksena opiskelijan työt saattavat kasaantua, valmistuminen, vakituisen työpaikan saaminen sekä palkankorotus viivästyä, mikä aiheuttaa opiskelijalle kärsimystä.

Aikaansaamattomuutta on tärkeää tutkia ja ymmärtää sen aiheuttaman yksilöllisen kärsimyksen takia (Steel, 2007). Yksittäisen ihmisen aikaansaamattomuudella on myös yhteiskunnallisia seurauksia, vaikka ihminen ei omasta aikaansaamattomuudestaan kärsisikään. Kun ihmiset siirtävät tehtävien tekemistä, heidän oppimisensa laatu heikkenee ja opinnot pitkäntyvät, sairauden hoitoon määrätty lääkkeet jäävät syömättä ja tärkeät poliittiset tai taloudelliset päätökset

pitkittyvät (Eerde, 2003; Steel, 2007). Kaikesta tästä seuraa muun muassa mittavia taloudellisia menetyksiä yhteiskunnalle. Näitä aikaansaamattomuuden kielteisiä yksilöllisiä ja yhteiskunnallisia seuraamuksia on mahdollista vähentää, jos ymmärretään paremmin, mistä aikaansaamattomuudessa on kysymys ja miten siihen voidaan vaikuttaa.

AIKAANSAAMATTOMUUDEN TIETEELLISIÄ MÄÄRITELMIÄ

Aikaansaamattomuutta on tieteellisesti määritelty monilla tavoilla. Säännönmukaisesti määritelmät pitävät sisällään tehtävien tai päätösten tekemisen eteenpäin siirtämisen (Steel, 2007). Määritelmät korostavat usein myös sitä, että lykkäämisen tulee olla toimijan omien tavoitteiden vastaista ja aiheuttaa toimijalle itselleen haittaa, jotta voitaisiin puhua aikaansaamattomuudesta (esim. Ferrari, Johnson & McCown 1995; Steel, 2007).

On myös olemassa yksittäisiä tämän katsauksen määritelmistä poikkeavia aikaansaamattomuuden määritelmiä, joissa korostuvat jotkin aikaansaamattomuuden puolet tai seuraukset. Schouwenburg (2004a)